
电子游戏与电脑游戏
科学时代
2002.4
超攻略道场
异度传说
鬼武者2
三国志战记
纵横四海
幻想武器大全
卷首特辑
BIOHAZARD
备忘录
ISSN 1005 250X
04
9 771005 250004



电子游戏一点通 5

电子游戏与电脑游戏工作室出品







火热上市，敬请关注

随盘附送超值别册，定价 8.5 元

应广大读者要求，编辑部现有少量存货可供邮购，数量有限，售完即止。

邮购地址：济南市纬九路邮政投递分局 008028 信箱(收)邮编：250021

29201000

●请问右侧图片中的角色是哪部作品的男主人公？

1. 永恒传说
2. 宿命传说
3. 幻想传说



“挑战极限”栏目是畅捷声讯和《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》联合推出的娱乐声讯热线，我们的宗旨是实现杂志的互动性，提高玩者的参与性，宣传电玩三栖文化。在这里大家不尽可以参加挑战，还可以收听经典的动漫金曲并且能点送给好友，更有机会获得(由《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》提供的奖品，还等什么，心动不如行动，快来参加挑战吧。

按 1 键：有奖竞猜：如果你是一个动画，漫画全面精通或资历较深的老玩家不妨选择此键试试您的水平，肯定会有不少的收获。

按 2 键：图片有奖竞猜中奖规则，奖品内容设置。

按 3 键：中奖身份证号码查询，每月月底公布上一期杂志中奖身份证号码，大奖得主就是你！

按 4 键：电玩文化介绍。介绍最新上市的新游戏内容和全面的游戏攻略。

按 5 键：玩家留言信箱，你是游戏高手吗？来这里说说你的特长看看是否更有高手挑战。或者在这里一吐为快，说说你玩游戏的经验，广交天下玩友。如你有二手货信息也可在这里发布。

按 6 键：给杂志编辑留言。做为本杂志的编辑，我们以为玩家提供最新更全面的游戏内容为己任，在工作也有照顾不到的地方，在这里希望关心本杂志的玩家能提出你们的意见和建议，把我们的家园建设的更好。

按 7 键：流行音乐台提醒你！虽然游戏好玩但是也要注意休息。闭上眼睛听听流行音乐，先休息 10 分钟再继续战斗吧。

按 8 键：电话游戏大本营，汇集各种电话游戏，动动你的手指，动动你的脑！这里照样有你喜欢的东东！

按 9 键：韩国酷歌秀！最酷最火爆的韩国音乐频道，让你边听边跳尖尖叫！



一年目睹编辑部之怪现状

食场如战场

虽然没有战场上奋勇杀敌，血流成河的气势，却也是觥筹交错，杯盘狼藉。

"食场如战场"是星辰来编辑部之后第一个领悟到的真理，由于在编辑部吃饭是采用大锅饭形式，因此菜少人多是不可避免的事实。因此，为了在编辑部生存下去，练就一身风卷残云式的吃饭本领是必不可少的，不然的话恐怕没有两天就会因为营养不良而死了。至今仍然对在编辑部吃的第一餐饭记忆犹新：当时针靠近十二点钟方向后，众人突然同时停下手中的工作，用几近赤红的双眼望向饭桌，同时用耳朵监听厨房中的一举一动，此时一股凝重的气势和肃箫的杀气弥漫在编辑部中，几乎令星辰透不过气来……一声嘹亮的口号"吃饭了！"吹响了进攻的号角！众人不论男女老少，体形重量，均以闪电般的速度从不同方向杀向饭桌，此时的星辰只感到眼前一片混乱，同时发觉自己的头发在空中飞舞……当星辰用并不缓慢的速度拿到碗筷时，却发现饭桌上仅剩下几片菜叶和少许菜汤……BLUE 大神因为接待读者，比星辰还晚了半步来到饭桌，看到桌上的情景之后义愤填膺地说："你们怎么能这样？"众人很平静的回答道："地主家也没有余粮啊！……"

永远找不到定理

曾经有人说编辑部是一个灵异事件高发的地方，事实上也的确如此。

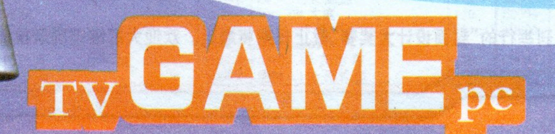
有许多事情都不能用常理来解释，但是看得多了也就见怪不怪了。编辑部中有一项不成文的定理："如果你要寻找一本书，在经过半天的努力之后还是没有下落，那么请你放弃，因为他会在出片之后自动出现在你眼前。(另：此命题的逆命题依然成立)"对此，编辑部某位元老是这样解释的："很久很久以前，在编辑部所在的地方存在一个不为人知的虚数空间的入口，它会在你最需要的时刻将重要资料有选择地卷入一个人类无法感知的领域中，当资料的存在已经没有任何意义后则会根据相对论出现在你最熟悉的地方……"

"阿拉蕾"症候群

作编辑有时需要保持一颗"童心"，但是当这颗"童心"发展为"童趣"的时候……

一日晚，众人前往车站等车。3000 和 laser 在站牌下发现一摊呕吐物，甚感兴趣，遂蹲在一旁研究，众人大惊，隐约觉得不妙。片刻 3000 寻得一小木棍，用其拨弄呕吐物研究其成份，后 3000 与 laser 一致确定为一刚吃完火锅的中年男子所吐。少顷，突见 3000 眼露凶光，用木棍挑起一坨(注：真的是好大一坨)，迎面向众人冲去，laser 见之有趣，亦效仿之。众人见之，夺路而逃，狂奔 500 米方止。半晌，众人潜回车站，见 3000 与 laser 仍互相追逐，其乐融融。laser 见 3000 遗落之木棒，拾起。3000 语重心长曰："你拿反了！……"

文 /星辰

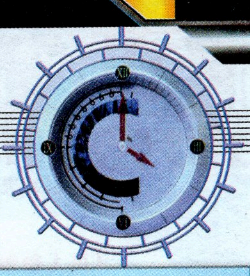


科学时代 2002.4 期
（总第 98 期）下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 冠文 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良 许海龙
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局（所）
邮发代号 24－165
出版日期 2002 年 4 月 15 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字 04 号
电子邮件信箱 tvgamepcgame@263.net
总编辑室 0898－65349204
社址 海南省海口市公园路 3 号 明星大厦 403 室
邮政编码 570203
广告发行部 0531－7902989 0898－66745593
读者热线 0531－7902989
邮购地址 济南市纬九路邮政投递分局 008028 信箱
邮编 250021
定价 8.60

科学时代 半月刊 2002.4 电子游戏与电脑游戏



卷首特辑
BIOHAZARD 备忘录 ……3

业界新闻
新作发售一览表 ……8
游戏榜中榜 ……91
业界最新动态报道 ……9

新游戏介绍
实况足球 6 ……16
实况足球 2002 ……17
基伦之野望 ……18
真・女神转生 NINE ……20
铁骑 ……21
最终幻想Ⅺ ……22
感染扩大 . HACK ……23
生化危机 ……24
CAPCOM VS. SNK PRO ……25

游戏咨讯
进行时 ……26

超攻略道场
异度传说完全剧本攻略 ……28
鬼武者 2 最速流程 ……46
三国志战记 ……50
杯中酒 ……54

天下机战
大铁人 ……58
机战 IMPACT 超攻略始动 ……60

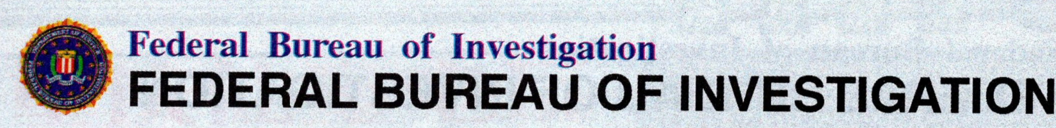
纵横四海
幻之武器大全 ……62

编读往来
游通社 ……70
社区医院 ……71
社区 SHOW ……72
社区杂谈 ……74

口袋帝国
口袋新闻 ……78
口袋新作 ……79
铃音乐园 ……80
你所不知道的 GBA 和 GBC ……81
足球小将系列游戏回顾&必胜攻略 ……83

模拟前线
WS 模拟器使用指南 ……88

应广大参赛者要求，本刊举行的“封面设计大奖赛”截止日期将顺延。欢迎大家继续踊跃投稿。



BIOHAZARD

可公开版

备忘录第一部

1996年3月22日，本局接到驻亚洲特派情报员负责人“三上 真司”的最高机密报告书。报告书中提到有一定非证实情报表明，目前国际性制药集团——安布雷拉[①]（UMBRELLA）有正在从事非法生化武器研究工作的迹象。对此本局极为关注，安排本局秘密部门“对生化危机事件（BIOHAZARD）[②]对策部门”的特别调查员进行初步调查工作。

因为安布雷拉制药集团董事会由欧洲名声显赫的贵族组建，并拥有众多药物的独占专利，再加上集团内部制度森严，所以调查员在没有绝对证据的情况下无法实施正式调查工作，而秘密调查员的潜入工作也异常困难。

以下为从1996年立案开始至1998年8月初的调查备忘录——

1996年

因内部渗入调查工作不利，本局决定“对生化危机事件对策部门”以排除法进行调查。局长决定以不记档的形式，加大药量激活“夏娃”[③]（EVA）的超能力。但在超能力逐步搜索遍布全球的安布雷拉设施以后，没有得到任何的信息回应。因此排除该公司非法获得外星生物活性细胞的嫌疑。

同年，为了加大本局调查力度，在亚洲某国秘密成立了文化公司，内部简称“T&P”部，表面上一直处于当地流行文化的传统媒体推广工作。年底，“T&P”第一份报告表明，安布雷拉集团在亚洲各地大量收容俄罗斯职业军人，有成立集团所属独立战斗部队的嫌疑。为了让事态不会向失控发展，本局年终将此机密报告书交予中央情报局CIA（高层），希望中央情报局可以协同调查，并在适当的时候直接干预。

1997年

调查工作依然打不开局面。随后，科研工作者在南极发现来自火星陨石中带有生命的痕迹。政府调配本局“对生化危机事件对策部门”全面负责此事，本局对此表示异议，但被政府回绝。当时本局内务调查科科长哈米顿先生，曾在内部会议上提出执政党幕后财团被安布雷拉集团腐蚀一说，他认为安布雷拉美国分公司所投资的经济飞速成长的浣熊市[④]是执政党包庇安布雷拉集团的原因所在。随后此人被秘密安排全面负责国内安全机构的反贪污调查工作。

为了能继续调查安布雷拉集团，本局高层在没有上报国防部长的情况下，秘密指示内华达洲51区[⑤]特工人员利用该基地超科技工具继续担任调查工作。但因为内华达51区为本局和军方航天部门共同管辖，所以任务最终没有得到执行。

本年度，安布雷拉集团发展迅捷，世界各地都有相应产业投资。尤其是花费巨资购买南美数个孤岛，对南美经济危机中的小国家来说，扮演了救世主的角色。从中央情报局内部得来的秘密报告来看，安布雷拉集团通过孤岛收购计划接近南美诸多小国的政坛与军界，并在暗地里非法购买被俘的当地反政府游戏队队员。据中央情报局南美年终内部报告所阐述的数字，本局估算，1年间安布雷拉集团已经有足够实战经验的人员成立独立战斗部队。但中央情报局却以证据不足为由拒绝直接干预。为此，本局年终向中央情报局与联邦议会提交抗议，但再次遭到抵触。于是本局在极为秘密的情况下，向数名高级自由情报人员安排调查安布雷拉集团的任务。这其中包括以手段独特而著称的艾达・王。从这次派遣行动可以看出局内高层逐渐认识到事态发展的严重。

1998年

年初，在数位情报员失去音信的情况下，本局高层动用关系网私下联络联邦桥梁隧道管理局[⑥]。管理局局长许诺安排正在休息中的K情报员以私人的身份调查。但随后本局情报员带来最新消息，K情报员的妻子在安布雷拉集团旗下关联企业工作过，为此局内取消了任务。

Federal Bureau of Investigation

FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION

艾达·王传来已成功渗入安布雷拉集团美国分公司内部的消息。在只有局内高层才能浏览的报告书中清楚地表述了艾达·王利用美色接近生物研究员约翰的过程，以及现在两人目前的关系。艾达·王利用现有的身份，成功地数次探访浣熊市安布雷拉集团美国分公司的工厂内部以及周边的秘密研究设施。通过艾达·王的报告书，已经可以判断安布雷拉集团正在进行危险的生物研究工程。本局立即将事态的最新发展上报联邦议会，但政府高层的压力迫使行动不能立即执行。

5月11日

浣熊市周边区域出现有害气体，接触过的人类都会产生变异。但因为事件发生地所处于安布雷拉美国分公司工厂区域，所以所受伤害的人员都是安布雷拉集团研究员。对此安布雷拉集团有官方解释。从艾达·王那里得到的秘密报告显示，这次的事件远远超过外界的报道。从约翰口中听到，当时发生事件的地点，所有研究员基本都丧命，只有威廉[7]主任被秘密行动部队拯救。而在危机爆发的时候，以最快速度出现在事故现场的秘密部队到底是什么身份现在还不清楚，但相信与前2年安布雷拉集团秘密征召职业军人有很大关联。如果事情属实，中央情报局将负不可推卸的责任。

艾达·王在报告的最后提到，现在安布雷拉集团美国分公司研究员人数下降，所以目前的秘密研究活动都已经停止，只有威廉主任整天在办公室里忙碌。而艾达·王企图以此机会，用约翰女友的身份入住安布雷拉美国分公司新秘密基地。但据约翰说，被威廉的妻子安妮特[8]否决。之后，安妮特还要约翰更改基地安全设施服务器的启动密码(启动密码是ADA)。目前，艾达·王正在积极行动，以便尽快掌握安布雷拉集团新秘密基地所在地。

5月20日

浣熊市远郊区别墅出现生化事件。1女性死亡，伤口检查的结论是大型犬齿类动物所造成的致命伤害。当尸检的秘密报告与受害人尸体运到本局后，本局高层与“对生化危机事件对策部门”的主管共同召开特别会议。会议结束以后，本局高层达成共识，对安布雷拉集团的调查事件表面上暂停，而秘密展开的调查活动则可以继续。但任务要求的细节需要更改，而更改的内容只有局内高层才能参与。这一变动是因为本局验尸官在死者衣服上发现大型犬齿类动物的残留唾液。通过验证发现，这是被生化细菌感染的狗，而这种病毒是目前本局生化库中所没有记载的，而此病毒的实力的确是目前最为强大的病毒之一。对此，局内决定暂时以夺取病毒样本为第一目的。



7月9日

短短的不到60天，浣熊市周边出现多起诡异事件发生。浣熊市警察局迫于压力，各部门开始战斗满员配置。而配属此警局的S.T.A.R.S.[9]缺少医护，上级警局竟然将一位才毕业的实习女警安置过来。蕾贝卡最终被配置到S.T.A.R.S.的Barvo小队。这些即将面临挑战的特警，从本局整理的资料来看，确实有2位值得关注——Alpha小队

的吉儿，女，23岁，曾完成隶属于陆军特种部队“三角洲”(DELTA FORCE)的全部训练课程，在队中专长是善于处理各种爆炸物以及解除各种机关。同样是Alpha小队的克瑞斯，男，25岁，曾经是空降部队士官，经验丰富，在军队中成绩优秀，还掌握了多种战斗飞机的驾驶技能。

7月23日

S.T.A.R.S.的Barvo小队向浣熊市远郊区进发，调查那里的别墅。从表面上看，这是60多天来经常发生的诡异事件之一，但警局突然使用S.T.A.R.S.来调查，说明浣熊市警局决策高层有问题存在。被秘密安排从事国内安全机构反贪污调查工作的内务调查科科长哈米顿先生，在局内例会中提出了一些关于浣熊市警察局局长拜恩的质疑。哈米顿先生向来拥有异常灵敏的“嗅觉”，这在局里是有名的。在他的报告中称，拜恩曾经在大学时代两次对女同学施暴而被强制接受精神鉴定，但后来因为学习成绩极为突出被豁免。这些都没有记录在档案中。现在的拜恩还有收集古玩的爱好，据情报员称，该局长拥有古玩的数量与质量与其收入极不相称，所以有收受贿赂的嫌疑。局内高层虽然肯定了情报，但最终任务下达还是暂缓行动，以病毒收集为第一目的，当然这一目标并没有下达到基层，只是高层之间的默契。

艾达·王那里有新情报传来。因为约翰近日情绪不稳定，而且身体状况不佳，很少离开秘密基地，所以调查工作近乎搁浅。但已经可以证实的是，安布雷拉集团将目前这种病毒定名为“T病毒”，其发明者是主任威廉。该主任一直向往进入安布雷拉集团欧洲总公司高层，所以工作起来非常投入。当然，这也不排除此人对生化病毒研究的痴迷。

当晚，局内值班人员收到特别情报员的情报，随即局内高层立即赶回本局召开特别会议。原因是S.T.A.R.S.的Barvo小队在行动中突然失去所有联系。以局内预测，如此战斗力的小队除非遭到伏击，否则是不可能全军瞬间覆灭的。如果情报员可以确认他们的死亡，那么只能说明安布雷拉集团的“T病毒”拥有超出想象的能力。结果前往确认的我局情报员也失去联系，只是在最后的通话中提到了蕾贝卡和比利的名字。经过局内查实，所谓的比利就是7月22日刚刚被军事法庭因屠杀23名手无寸铁的人，被判处死刑的海军少尉。共同行动的外围支援情报员在事发地点的山上，发现了一辆被烧毁的海军宪兵车，车上除了几具海军宪兵的尸体以外，还有一具被烧焦得无法立即辨认的尸体。在本局情报员即将取样带回本局的时候，因周边的异动而被迫立即撤退。关于这次事件的具体调查，局内已经秘密下达给驻亚洲特派情报员负责人“三上 真司”，预计今年10月会得到完整调查报告。

7月24日

为了找寻Barvo小队，S.T.A.R.S.又派出Alpha小队。据情报员称，该小队刚下直升机就遭到攻击，突击手死亡，为躲避攻击，众人进入别墅。进入别墅的小队随即被分散，而其中最值得怀疑的是队长威斯卡。随即局内情报部在搜集威斯卡情报的时候，数次发现该人的档案被非法更改，所以无法立即得出结论。但可以肯定的是该人曾在安布雷拉集团担任保安部主任，但其幕后仿佛是另外一个财团，因为此财团背景复杂，目前不便公开。如有需要，请参阅本报告的“内部版”。同时情报部发现，Alpha小队中的巴瑞与威斯卡曾经关系复杂，档案同时有被更改的迹象，而现在巴瑞的亲属仿佛被某组织控制。内务调查科科长哈米顿先生立即着手保护，从以后事态发展来看，哈米顿先生当时的决策是正确的。

因为别墅内危机四伏，我局特别行动队数次闯入，损失严重。但最后还是没有得到完整的报告，现整理如下——

RED中队进入别墅1、2层。初期病毒感染的工作人员运动与反应慢，但是防御力比正常生物高，只有彻底命中头部才会立即停止运动。这里发现数名Barvo小队队员尸体，死亡方式各不相同，但基本没有武器伤，所以可以肯定是丧命在被生化病毒感染的生物手中，在这一区域没有发现Barvo小队长。1楼左侧的储物间血清数量在我情报员闯入后出现变化，估计是Alpha小队成员使用过。随后此区域突然闯入大量与之前感染的人类不同类型的敌人，拥有人类的体型，但更加魁梧，跳跃能力突出，双手利刃，交战几回合便使我队伤亡严重，我队立即撤退。另外，1楼左侧的储物间发现使用过的喷剂，但周边没有尸体，只能将喷剂瓶带回局内。(备注：本局人员研究结论是：该喷剂对“T病毒”无任何杀伤力。)

GREEN中队进入中庭花园与后部研究大楼，初期闯入就大量非战斗减员。对此队长负有不可推卸的责任。选择从围墙进入，但当时队长没有下达避开树木的命令，结果导致栖息在树上的大量毒蛇突然攻击本队。在随身解毒药品使用完毕的情况下，本队最终只能在随队医护的带领下，选择没有毒蛇出没的蓝色草丛紧急撤退。(备注：本局同时将GREEN中队长与随队医护撤职)

BLUE中队数次冲击地下研究所未果，巨大的滚石与黑暗地道里的毒蛇让突击手推进缓慢。满身是蛆虫，可以在天花板上快速行走的家伙也让队员难以对付。不过任务还是顺利完成，约翰被找到，在通讯机里独立小队长汇报说，完成了毁尸灭迹的任务。但独立小队返回到喷水池下方时，喷水池突然开启，独立小队来不及舍弃辎重逃脱，全队溺死。只有选择从电梯突进的队员顺利潜入并顺利脱出，不过遗憾的是当基地即将爆炸的时候，设备携带人员不幸身亡。而他们在地下B4里，电梯潜入队听到的一些重要对话，也只能根据队员复述来整理。目前初步确认威斯卡为此次事件的主谋，而之前怀疑是其助手的巴瑞，其实是被威斯卡挟持家人所逼迫的，巴瑞本人也在得知真相以后反叛威斯卡。而当威斯卡被巴瑞打倒以后，电梯潜入队曾尝试派遣1小支小队将昏厥的威斯卡带走。但从后来无线电记录来看，此小队因为道路不熟悉，结果走到了动力室的最里面，被"T病毒"感染的生物全灭。威斯卡下落不明。

面对强大的生化体，本局内部震惊。本局战斗主力在国内乃至世界仍可称得上前10之列，本次别墅闯入行动遭到如此的惨败，足以说明安布雷拉集团所掌握的"T病毒"的威力。为此，就连艾达·王也收到了立即以寻找约翰为伪装目的进行病毒夺取行动。

7月25日

早上，情报员最新消息，有人从别墅脱出，通过监听浣熊市警察局通讯器得知，脱出人员为吉儿、克瑞斯、巴瑞、威克斯(直升机驾驶员)与蕾贝卡。而秘密基地遭到毁灭性的破坏。随后，本局善后处理部队赶在浣熊市警察局到来以前，彻底搜索了基地。没有得到任何"T病毒"的完全资料，而且从各个地点取样调查显示，没有发现威斯卡死亡的迹象。到此为止，别墅事件完结了，在本局存档中，本次事件的独立档案定名为"BIOHAZARD"。

7月26日到8月4日

一切的工作都在按部就班的进行，无论是本局、浣熊市还是安布雷拉集团都在进行后期工作。

本局在最快速度收集资料以外，通过内务调查科科长哈米顿先生在积极接近生还的几位S.T.A.R.S.成员。努力很快得到回报，克瑞斯和巴瑞秘密与本局建立了友好的信赖关系。本局例会中，哈米顿先生对利用目前生还者这一形式提出质疑，高层坚持自己的判断，哈米顿先生只好作罢。通过交流，高层听取了哈米顿的意见以后，认为本局已经完全取得这两位生还者的信赖，按照本局高层之前商讨的提案，哈米顿先生应暗示克瑞斯和巴瑞脱离政府组织，到欧洲进行私人调查。在本局谈判专家的帮助下，哈米顿轻易地说服了两人。艾达·王那里得到情报，因浣熊市目前状态紧张，不适于调查工作，请示能否将潜入日期延后。本部回答是最后潜入日期不得在9月26日后。依靠局外人士执行调查主要任务，这是本局创建以来第一次，能否远距离操控这2人，对本局是考验。

在浣熊市里，事态的发展非常注目，但因为市政府和警察局的干预和低调处理，使得民众群情得到了控制。为了响应民众要求，警察局申请增加警力，这一申请得到上级机关的认同，目前已经批准马上要从警校毕业的本届高才生里昂编入浣熊市警察局。S.T.A.R.S.的吉儿依然在养伤，没有开始工作。但实际上此人的身体早已是健康状态，所以本局安排情报员对她进行时时监控，结果发现对于浣熊市有深厚感情的她正在秘密调查事态发展。

安布雷拉集团中，本局2年前潜心安排的潜入人员已经可以尝试接触到高层。目前得到的唯一报告是，安布雷拉集团渗入我国政府高层的行动已经彻底查清，我联邦议会的上议院某些议员被该财团收买，对应措施目前已经制订，并第一时间发送到潜入安布雷拉集团的内部潜入人员，命令其配合行动。而具体的行动与议员的名字，请参阅本报告"内部版"。

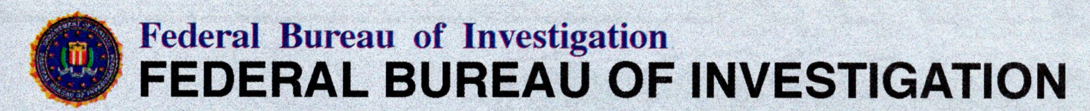
撰写人备忘

以上为本人撰写的"对生化危机事件"备忘录第一部。随后会按时上交第二卷以及其后部分。对于驻亚洲特派情报员负责人"三上 真司"第一次上交的"浣熊市毁灭事件报告书 第二部"，本人在此先提出质疑。首先本部独立发现的情报与"三上 真司"第一次的报告书并不相符，与里昂警探携手脱离浣熊市的年轻女性，并不是"三上 真司"第一次上交的报告书中提到的金发少女艾尔莎，而是克瑞斯的妹妹克莱尔。而受到"T病毒"感染的人类，也没有他在报告书中所谈到的拥有一定智慧的情况，任何关于感染后的人类可以凭自己的意识包围敌人的消息纯属无稽之谈。望本局在本部上缴报告书以后，再决定采用怎样的记录存档。

另，本次情报得到亚洲职业私人侦探Lightlucifer的鼎立帮助，现申请部分活动资金，从本部发放。

关于本部更换工作以便适应更为艰难任务的命令已收到，在此回应本局，不再另行通知，以免通信被发现。

T&P执行官——DRAGON



注①安布雷拉——总部设在欧洲的国际性制药集团，拥有多个分公司，除了亚洲以外基本上分布在各个大洲。该集团当初由贵族亚斯霍特家族第 5 代继承人艾德华和欧洲贵族斯宾赛共同创建。

注② BIOHAZARD——由生物细菌引起的带有伤害性与破坏性的事件。

注③夏娃——联邦调查局秘密部门“对生化危机事件对策部门”拘禁的拥有外星生物血统的地球女性。关于这位女性具体解释如下：当初曾接收到由外太空发射过来的人类 DNA 另一种排序。之后本部将这与人类不同排序的 100 个 DNA 与卵子结合，其中有 7 个出现了分裂，之后只剩下 3 个拥有生命迹象。局内最终决定将其中 2 个储存，只留 1 个继续发展。但是随后的事件导致局内决定再将储存的 1 个激活，而这个受精卵就是夏娃。该女性成为拥有与外星细胞进行超能力沟通的生物。

注④浣熊市——美国中部的小镇，因为是安布雷拉集团美国分公司的所在地，所以短时间内得到了极大的资金注入，已经迅速成长为中型城市，人口 10 万。除了极少的服务性工作人员，其他都属于安布雷拉集团美国分公司的员工。因为人口增长迅速，所以治安人员配置严重缺乏，只有一个警察局。

注⑤内华达洲 51 区——联邦调查局所属秘密部门。该部门属于最高机密，没有极特殊情况，允许对最高统帅保守秘密。

注⑥联邦桥梁隧道管理局——联邦调查局所属秘密部门。简称 MIB。

注⑦威廉——安布雷拉美国支部研究主任。病毒研究工作上有突出成就，希望通过业绩进入公司高层。T 病毒的发明人。

注⑧安妮特——威廉的妻子，同样也是安布雷拉药品公司美国支部的研究员。

注⑨ S. T. A. R. S. ——最新成立的所属警察的特别行动部队。全称为“特别行动与救援部队”(Special Tactics And Rescue Service)，备忘录中简称为 S. T. A. R. S. 。

新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解迷	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	ETC	其它

PLAYSTATION

3月28日	恋爱游戏 吵闹网球 加强版	HAMSTER	2000	SPT
	日本一麻将 创龙	HAMSTER	1500	TAB
	心动恋爱方块	HAMSTER	1500	TAB
3月预定	全部成为 F	KID	6800	AVG
	TV 版 ONEPIECE2	BANDAI	未定	RPG
	王子殿下 Lv1	KID	5800	AVG
	怪兽电力公司	TOMY	5800	SLG
	真女神转生 2	ATLUS	4800	RPG
4月25日	风之克罗诺亚沙滩排球	NAMCO	4800	SPT

PLAYSTATION2

3月7日	大众 GOLF	DIGICUBE	3980	SPT
	我是职棒教练 2	ENIX	6800	SLG
	魔术士欧菲	角川书店/ESP	2980	ACT
	鬼武者 2	CAPCOM	6800	AVG
	实感鲈钓－最强钓手－	SYSCOM	5800	SPT
	创造球会 2002	SEGA	6800	SLG
14日	正邪幻想史 2	NEC	6800	SLG
	利曼 24 时赛车	SEGA	6800	RAC
	WILDARMS3	SCE	5800	RPG
	新恋爱白书打字游戏	SUNSOFT	4800	ETC
20日	铁拳 4	NAMCO	6800	FTG
	涂鸦王国	TAITO	6800	ETC
21日	日本职业棒球 2002	KONAMI	6800	SPT
28日	ESPN NBA 2002	KONAMI	6800	SPT
	NFL2K2	SEGA	6800	SPT
	PROJECT ARMS	BANDAI	6800	AVG
	王国之心	SQUARE	6800	RPG
	超级机器人大战 IMPACT	BANPRESTO	7980	SRPG
	实况 G1 赛马场 2	KONAMI	6800	SLG
3月预定	EX 人生游戏	TAKARA	6800	TAB
	WRC	SPIKE	6800	RAC
	湾岸竞速	元气	6800	RAC
	幻想水浒传 3	KONAMI	未定	RPG
	空中救援队 2	ASK	6800	SLG
	剑豪 2	元气	未定	ACT
4月4日	最强的围棋 2	UNBALANCE	未定	TAB
	装甲核心 3	FROMSOFTWARE	6800	ACT
4月25日	监视者	PRODUCTION	5800	AVG
	剑豪 2	元气	6800	FTG
	箱庭铁道	SUCCESS	5800	ETC
4月预定	炼金术士莉莉 PLUS	GUST	4800	RPG
	SHINE 2	SUCCESS	未定	AVG
	最终幻想 X 国际版	SQUARE	未定	RPG
	绝体绝命都市	IREM	6800	AVG
	机甲武装 G	SUNRISE	未定	ACT
4月上旬	实战柏青嫂必胜法	SAMMY	未定	ETC
4月下旬	夏色沙漏	PRINCESS	6800	AVG
5月预定	JET 航空 2	TAITO	6800	SLG
6月20日	波波罗克洛伊斯～冒险的起点～	SCE	6800	RPG
2002年春	FIFA 世界杯计划～你是带队监督	EASQUARE	未定	
	JoJo 冒险～黄金旋风 47 PS2 未定 未定 CAPCOM 期待			
	LEGION	MIDWAY	未定	未定
	RIDING SPIRIT	SPIKE	未定	RAC
	影之塔	FROMSOFTWARE	未定	RPG
	SPY HUNTER	MIDWAY	未定	AVG
	SWITCH	SEGA	未定	ETC
	最终幻想 XI	SQUARE	未定	RPG
	古怪赛车～黑魔王与捣蛋狗～	HUDSON	6800	RAC
	封神演义 2	KOEI	6800	RPG
	恐龙危机射击版	CAPCOM	未定	STG
	心跳回忆 Girl's Side	KONAMI	未定	AVG
	航空特技团 4	SEGA	未定	SLG
	浑沌世代 2	IDEAFACTORY	6800	RPG

DREAMCAST

3月7日	水色	NEC	6800	AVG
14日	温泉游戏 3	SEGA	6800	ETC
21日	樱大战 4	SEGA	6800	AVG
	樱大战 COMPLETE BOX	SEGA	18000	AVG
28日	Card of Destiny2	ABEL	6800	RPG
	NFL2K2	SEGA	未定	SPT
	同窗会 2 again&refrain	NEC	7200	AVG
3月预定	妹妹公主 2	MEDIAWORKS	9800	AVG
	绫波育成计划	GAINAX	未定	SLG
4月11日	机动战士高达～连邦 VS 基恩	BANDAI	未定	ACT
4月18日	新世纪福音战士绫波育成计划	GAINAX	7800	AVG
4月预定	My Merry May	KID	6800	未定
6月下旬	水夏	ZEROSYSTER	6800	AVG

GAMEBOY ADVANCE

3月预定	安琪莉可的绿野仙踪	KOEI	5800	AVG
	怪兽电力公司～救出大作战～	TOMY	4800	未知
	斗魂烈传 GBA	TOMY	5800	ACT
4月12日	银河之星	MEDIARINGS	5800	RPG
4月19日	绵羊之心	CAPCOM	4800	ACT
4月25日	实况足球 GBA	KONAMI	6800	SPT
4月预定	携带电兽 2 威力版	SMILE	未定	RPG
	携带电兽 2 极速版	SMILE	未定	RPG
4月下旬	头文字 D～另一个赛场	SAMMY	5800	RAC
6月	恶魔城～白夜之协奏曲	KONAMI	5800	ACT
2002年春	兽人大战	HUDSON	5200	ACT
	月之火	任天堂	未定	SLG
	机器猫	EPOCH	未定	PUZ
	死亡弹珠台	SEGA	未定	TAB
	街霸 ZERO3↑	CAPCOM	4800	FTG
	俄罗斯方块世界	SUCCESS	3980	PUZ
	神的记述	KONAMI	5800	RPG
	黄金的太阳 失落的时代	任天堂	未定	RPG

X－BOX

3月14日	实况世界足球 2002	KONAMI	6800	SPT
3月28日	ESPN NBA 2002	KONAMI	6800	SPT
	机甲兵团 J－PHOENIX＋	TAKARA	未定	ACT
3月31日	枪之女神	SEGA	6800	STG
4月25日	最后一战	MICROSOFT	6800	STG
4月预定	迷雾之岛 3	MIPIC	6800	AVG
5月预定	幽影战斗	元气	未定	ACT
2002年春	骑师之路	MICROSOFT	未定	RPG
	F1 2002	EASQUARE	6800	RAC
	格斗超人	MICROSOFT	未定	FTG
	终极斗士冠军赛 2	CAPCOM	未定	AVG
	极限追缉	MICROSOFT	未定	ACT

NEWS 业界新闻 Time

PlayStation2

EVENT PS2 再次降价目指——5月

SONY 将在今年的 E3 大展上宣布把他们的 PS2 主机再次降价。目前目前降价的幅度为多少，以及降价的是美版 PS2 还是日版 PS2 还不清楚，但无论如何，这对尚未购买 PS2 主机的玩家来说都是一个好消息。

SOFT WARE 《最终幻想 XI》发售确定

SQUARE 正式公布了《最终幻想 XI》的发售日与售价。游戏一共为两张 DVD 装（其中一张为 PlayOnline 的操作系统盘），5月16日发售，售价7800日元。

《最终幻想 XI》网络收费，月费1280日元；迷你游戏，月费100日元；基本服务（电子邮件、聊天、短信息等），免费。

SOFT WARE 启动在即——《最终幻想 XI》招募 GM

SQUARE 最近开始在其官方网站上刊登了一个招募《最终幻想 XI》GM 的启事。

对于大部分 TV 玩家来说，GM 还是一个陌生称呼，GM 是 GameMaster 的简称，及网络游戏的执法官。下面是《最终幻想 XI》游戏中的 GM 的主要工作，当然这些工作也基本上是 GM 的专属工作：

1、在因为各种意外产生的一些玩家无法正常地移动的情况下（即网络游戏中常见的卡死状态），负责用 GM 命令将他们转移到安全的地方；

2、玩家在游戏中聊天时如果发表一些人身攻击、诽谤中伤、粗言漫骂和有民族歧视倾向的言论时，GM 将会加于制止，并会对情节严重者加于惩罚；

3、对一些可能会引起其他玩家“不愉快”反应的 ID 或冒充 SQUARE 官方、员工或游戏 GM 的 ID 将会予以取缔；

4、对一切“破坏游戏的行为”和“妨害他人正常进行”游戏的行为将加于制止，情节严重者将予以惩罚；

5、在游戏里回答其他玩家关于游戏的一些疑问。

SOFT WARE PC版《最终幻想 XI》将能与 PS2 版联线作战

根据日本最新一期电脑杂志《LOGIN》的透露，SQUARE 开发中的网络 RPG 超大作《最终幻想 XI》的 PC 版本正在顺利开发中，目前得到关于这个版本的部分新信息如下：

1、PC /PS2 版本目前同步开发中，不过 PS2 版会先推出；

2、PC /PS2 版本能够相互联线作战，甚至连游戏的记忆资料也能相互分享；

3、PC 版本支持 DirectX 8.1 与硬件 T&L 功能，如果搭配好一点的 3D 显示卡，画面表现更棒；

4、《最终幻想 XI》将会陆续推出更新资料片；

5、PC 版本使用 CD-ROM 媒体装载游戏。

SOFT WARE 《GT 赛车》系列新作动态

丰田汽车在东京举办的车展“Toyota Amlux Expo”上，SCEI 著名游戏开发人山内一典受邀在会场担任特别来宾，并透露了关于 PS2 上著名的赛车游戏“GT 赛车”系列的最新消息。

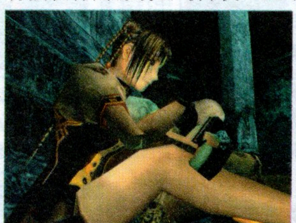
山内一典表示，目前 PS2 版的《GT 赛车 4》正在积极开发中，希望能达成预计2003年底发售的目标。另外在“GT4”发售前，可能还有两款赛车游戏率先推出，这两款游戏应该都算是“GT”外传的性质，就如同今年初推出的《GT 赛车 东京 2001》一样，是类似资料片性质的游戏。

SOFT WARE 《鬼武者 3》开发中

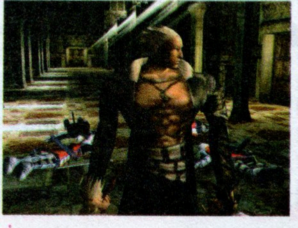
当初《鬼武者》游戏爆机后可看到一段《鬼武者 2》的宣传动画。在《鬼武者 2》游戏通关后可以看到了一段《鬼武者 3》的宣传片段。关于这段宣传片段 CAPCOM 并没有做过多的说明，但从画面上出现的“终结”字样来看，《鬼武者 3》很可能是信长系列的最后一部，推出时间大概为今年年底或明年年初。

SOFT WARE 韩国公司开始为 PS2 开发游戏

2月22日，韩国 PS2 正式发售，SCEI 韩国分公司同时宣布将授权韩国游戏公司开发 PS2 游戏。




韩国 SOFT MAX 开发的 PS2 首款 RPG《MagnaCarta～绊》，就是韩国公司在 PS2 上的初体验。从目前公布的画面看来，水准实在不输给日本准一流厂商，无论是华丽的画面，还是精美的人物设定，都具有成为一款出色的游戏作品的实力。







EVENT 《合金装备2》450万套突破

KONAMI公司自2001年11月开始在北美和日本地区发卖PS2游戏《合金装备2》，于2002年3月8日欧洲版正式发卖以前，其出货量已经突破了450万套。《合金装备2》自从发售以来，就一直受到各方面好评相欧洲版正式推出后，其销售成绩将有进一步的突破。

SOFT WARE 《魂斗罗》新作登场PS2

虽然还没有得到KONAMI官方的证实，但欧美媒体已经正式宣称，两款《魂斗罗》(Contra)的游戏目前正在KONAMI内部进行开发中。

消息称，PS2版《魂斗罗：粉碎战士》(Contra：Shattered Soldiers)将在2002年的11月12日推出，GBA版的《魂斗罗》则将在12月10日推出。由于机能所限，GBA版《魂斗罗》将以2D的方式进行，而PS2的游戏和画面方式现在则还未确定。

EVENT CAPCOM《鬼哭》突破200万套

CAPCOM最近宣布，他们2001年8月23日推出的PS2游戏《鬼哭》(DEVEL MAY CRY)，现在全世界范围内的出货量已经达到了206万套，其中日本地区出货65万套，北美地区出货72万套，欧洲地区出货69万套。这是CAPCOM公司自1996年的PS《生化危机》以来的第六套出货突破200万的游戏，之前几套分别为：

PS《生化危机》(1996年3月推出)——275万套；
PS《生化危机2》(1998年1月推出)——495万套；
PS《生化危机3》(1999年9月推出)——350万套；
PS《恐龙危机》(1999年7月推出)——240万套；
PS2《鬼武者》(2001年1月推出)——201万套；
PS2《鬼泣》(2001年8月推出)——206万套。

SOFT WARE 大批PS2网络版游戏最新开发进度大披露

SCEI在2月13日的"PlayStation Meeting 2002"会议中，公布PS2网络计划今年春天推动，并洋洋洒洒列出了29款支持PS2网络的游戏。最新一期的《FAMI通》杂志访问了多间PS2网络游戏开发厂商，并追踪报道了一批PS2网络游戏的开发状况，各厂商透露的详情如下表：

KOEI(光荣)：

《信长之野望Online》目前开发20%，以2002年秋天发售为目标，另外还有其他游戏开发中；

KONAMI：

有包括运动、音乐两种类型游戏开发中；

NAMCO：

有多款网络游戏在开发中。代号"维纳斯计划"的游戏是以PS2战略游戏"7～摩尔摩苏的骑兵队"为主题改编的游戏；

元气：

《首都高赛车Online》目前开发1%，预计2003年以后推出，能支持网络对战、聊天、交换道具、下载资料等；

TECMO：

一款多人同时参加的冒险动作游戏在开发中，游戏舞台为火星，玩家必须指挥士兵进行任务；

TOMY：

一款支持网络的桌上益智游戏，开发度10%；

From Software：

《ARMORED CORE Σ》目前开发度0%，能支持网路对战，下载新道具与新地图，另外还有其他游戏开发中；

SEGA：

《咕噜咕噜温泉2》开发70%，2002年内推出，另外SEGA经营的跨平台网络服务"OPEN DICE"系统也将支持PS2网络；

SQUARE：

《最终幻想XI》完成度99%，只剩下最后的网络测试，近日内将正式公布价格；

CAPCOM：

《生化危机网络版》目前不便透露消息，会否推出其他主机版本目前检讨中，PS2赛车游戏《Auto Modellista》目前开发度30%，另外还有其他网络游戏开发中；

SCEI：

《全民高尔夫Online》目前已经开发到支持网路对战与聊天，《GT4》目前不便透露任何消息，目前还有其他网络游戏开发中，现阶段不便透露。

EVENT SONY将低价推出系列经典PS2游戏

SONY宣布将会以极低的价格推出一批PS2的经典游戏，采取如下的标准来确定低价推出的PS2游戏：

1、该游戏要已卖出40万份以上，以确保低价游戏的质量；

2、该游戏已在市面上出现超过9个月，以确保低价版不会对以前的普通版造成冲击。

根据以上标准选出的首批低价游戏目前包括有：Dark Cloud、Gran Turismo 3、Twisted Metal：Black和ATV Offroad Fury。这批游戏将会以25美元(200元人民币左右)左右的低价推出。

SOFT WARE 《黑超特警组2》游戏公开

将在2002年暑假上映的好莱坞科幻动作片《黑超特警组2》(Men in Black 2)将会在多个机种上推出一系列的改编游戏。而现在，PS2版的《黑超特警组2：异形逃亡》(Men in Black 2：Alien Escape)被首先证实。

SOFT WARE 月光下的连续杀人事件改编为冒险游戏

Victor Entertainment公布了一款PS2冒险游戏《月之光～沉默钟的杀人》，以声音小说的方式发掘玩家内心的恐惧。

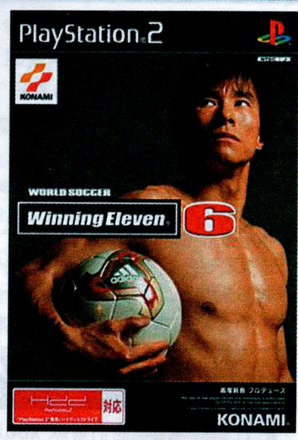
这款游戏改编自日本著名小说家赤川次郎的最新同名作品，这也是他自PS"夜想曲"、"夜想曲2"以来声音小说游戏的第三作。游戏设定在位于深山中的女子学院"钟园学院"，玩家扮演新到任的老师，周旋于学园的七大不可思议现象与一连串杀人事件中。这款游戏为了表现出诡异肃杀的气氛，特别聘请到了日本知名钢琴家酒井彩名担任游戏的配乐制作。

SOFT WARE 《心跳回忆2》将在PS2上推出小游戏集

KONAMI表示，他们将在PS2上推出"心跳回忆2"的小游戏集《心跳回忆2 Music Video Clips》，预计4月18日推出，售价3800日元。

这款游戏以"心跳回忆2"中出现的马戏团少女野笑堇为主角，并了收录多种小游戏集，玩家可以在游戏中和"心跳回忆2"中的众多美少女们进行这些小游戏。另外还收录有以阳之下光为首的最受欢迎五位女主角的动画。

SOFT WARE 4月25日发售《实况足球6》



KONAMI人气足球游戏"胜利十一人"(WINNING ELEVEN)PS2最新作《WE6》(即实况足球6)已经确定将在4月25日发售。WE6将会以磐田队强力前锋中山雅史担任游戏代言人(此人曾经在1998年世界杯为日本队打入唯一入球),取代前作中的中村俊辅,中山雅史同时还将担任PS版《实况足球2002》和GBA版《实况足球A》的代言人,并出演以上三款游戏的电视广告。

游戏中的解说将由中西哲夫担任,游戏中还将收录QUEEN皇后乐队的《WE WILL ROCK YOU》和《WE ARE THE CHAMPIONS》两首名曲和一段长达120秒的原创动画,这也是WE系列史上最长的游戏动画。

PS2版《实况6》将在4月25日发售,定价6800日元,而PS的《实况2002》和GBA的《实况ADVANCE》定价则为5800日元,其中GBA的《实况ADVANCE》将可通过连接线进行对战,而KONAMI透露虽然GBA的机能和游戏卡带容量有限,但他们已决定在《实况ADVANCE》中加入一个多达16支俱乐部的MASTER LEAGE模式。

EVENT PS2出货过2500万部

SONY最新公布的数据称,他们的PS2主机目前全球出货已经超过了2500万台。截至2002年1月底止,PS2全球出货为2633万台,其中:日本——895万台,北美——1005万台,欧洲——733万台。

SOFT WARE 《古墓丽影6》公布



《古墓丽影》系列一直是玩家们极为喜欢的动作冒险游戏系列,而其最新作也一直都是玩家们非常期待的作品。最近,Core Design和Eidos Interactive的高层在接受媒体访问时,透露了一些关于传说中的《古墓丽影6》(Tomb Raider VI)的消息。

据称,《古墓丽影6》的故事将设定在《Tomb Raider: Last Revelation》之后,劳拉在经历了一系列的冒险后本正打算结束她的探险生涯,但一名叫Werner Von Croy的人却成功说服了她,于是劳拉加入他的冒险团队前往巴黎寻找5幅14世纪的油画,这5张油画极之神秘,只知道是一名叫"obscure painter"的人的作品。但在劳拉达到巴黎不久,Von Croy就被谋杀了,而劳拉则被当作杀人嫌疑犯被通缉,整个世界都与她为敌。于是劳拉一方面要努力逃脱警察的追捕,一方面要与一个以Eckhardt为首的黑暗罪恶势力作战。

游戏将在今年11月份在PS2和电脑上同时推出。此外还有传闻称,由于《古墓丽影6》中对游戏系统作出了很大的改动,因此开发小组不想再继续以"古墓丽影"(Tomb Raider)的名字来推出这款游戏,但出于商业上的考虑,Eidos则坚决表示要维持原来的名称,并强调即使是在标题里加上"Lara Croft"的名义也是不够的,新作一定要正式以"Tomb Raider"的名义推出。



EVENT 《大众高尔夫3》将破100万

SONY面向"非机迷用户"设计的大众高尔球游戏PS2版《大众高尔夫3》目前出货已达99万套,以该游戏目前的销售情况看来,要达到100万套的目标并不是什么难事呢。

SOFT WARE 《最终幻想Ⅻ》——动作RPG

来自日本一些游戏论坛的传闻称,SQUARE即将开发的《最终幻想Ⅻ》将为一款动作RPG游戏。

据称,网络游戏《最终幻想Ⅺ》(Final Fantasy XI)自从在日本地区开始测试之后,一直有不少玩惯《梦幻之星网络版》的玩家对《最终幻想XI》的半即时回合制的作战模式大为不满,认为这样的作战方式并不符合现在的网络游戏的发展潮流,也不能把网络游戏的互动性充分表现出来。其中一些玩家还将该意见用EMAIL的方式反馈给了SQUARE,而有的玩家接到了SQUARE方面的回复,除了感谢他们的支持和建议外,还表示在下一款网络游戏的制作中将会考虑他们的建议,对战斗方式作出相应的调整。SQUARE之前已表示《最终幻想XII》将为一款同时推出单机版和网络版的游戏,因此,如果没有什么大的意外的话,SQUARE下一款网络游戏将会为《最终幻想XII》。这是否意味着《最终幻想XII》将会成为"最终幻想"系列里的第一款动作RPG呢?

不管怎么说,现在《最终幻想XI》还在紧张测试中,即使SQUARE有把《最终幻想XII》做成动作RPG的打算,估计也要到《最终幻想XI》正式上市一段时间,SQUARE详细了解了玩家们对《最终幻想XI》的反应和对战斗系统的评价后才会作出最后决定。在SQUARE还没有任何正式的公布之前,我们还是暂且把这个消息当作流言吧。

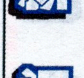
EVENT 澳洲消协出面——PS2改机芯片获支持

目前澳大利亚的Sony Computer Entertainment分公司(以下简称SCEA)正在控告一家在该国贩卖改装PS2主机芯片的公司,这张芯片可让澳洲的PS2玩家观看其他区码的DVD影片,而从目前该类型诉讼在国外的情况看来,SCEA的胜诉可说是相当的大。不过,澳大利亚的公平竞争及消费者协会(ACCC)却突然宣布要介入这个诉讼案。该协会表示,为了已经购买PS2主机的消费者的权益,他们将会协助业者和SCEA对抗。他们所持的理由是,如果澳大利亚法院下令禁止贩卖上述的芯片的话,当时为了该芯片而购入PS2主机的玩家将会蒙受其害。

SOFT WARE 最终幻想PS2上重新登场

虽然之前就已经有各种传闻称PS的《最终幻想》7、8、9代将在PS2上推出复刻版,但就一直都没有得到SQUARE的官方证实。不久前SQUARE在接受日本的PS系列游戏杂志采访时终于证实,这三款PS游戏的确都将在PS2上推出复刻版,SQUARE并没有透露这三款PS2复刻作的准确推出日期和具体的开发进度,但就很模拟地表示开发引擎已经制作完成。






PlayStation

SOFT WARE PS《真女神转生~恶魔之子》确定发售日期

几款移植自掌机 GBC 的游戏最近正式公布了发售日期。这三款游戏目前都确定将在今年 3 月份发售，其中 ENIX 的《勇者斗恶龙怪物篇 1-2》将在 3 月 31 日推出，而 Atlus 的《真女神转生恶魔之子》"黑之章"和"红之章"都将会在 3 月 28 日推出。

SOFT WARE 人气动漫《棋魂》将推出 PS 版游戏

正在日本漫画周刊《少年跳跃》上连载着漫画，同时电视版动画也正在热播着的超大人气动漫《棋魂》(ヒカルの棋) 最近宣布将会推出一款 PS 版游戏。厂商表示，PS 版《棋魂》将会以 GBA 版的《棋魂》为蓝本进行移植。







XBox microsoft

EVENT XBOX 刮坏光盘 微软紧急澄清

日本 XBOX 主机自 2 月 22 日发售以来，陆续有玩家反映 XBOX 主机会出现刮片现象——每次用 XBOX 执行游戏或观看 DVD 后，就会发现光碟片边缘出现细微的刮痕，为此玩家已经向微软作出了反映，而微软也于日前发出官方声明澄清。

微软表示，目前玩家反映的 XBOX 会发生细微刮片的问题，是因为光碟在高速旋转时产生的细微摩擦，其他使用光碟的机器也都会产生类似问题，而非 XBOX 主机硬件设计上的问题，而且这些细微的刮痕并不会影响到游戏资料的读取，所以请 XBOX 玩家们放心。

而微软也将继续针对此事进行调查，并承诺如果玩家在保证书规范的范围内使用 XBOX 发生任何问题，微软将会负起一切维修责任。

EVENT 微软承诺将免费更换有问题的 XBOX

自从 2 月 22 日 XBOX 在日本发售，十几天下来已经有不少玩家反映 XBOX 主机会刮伤游戏光盘，而微软也宣布将接受玩家进行问题商品的更换。

微软表示，虽然光碟边缘刮伤是因为高速旋转时所产生的摩擦所致，并不会影响资料读取，而且很多使用光碟的机器都会有类似的状况，不过微软还是愿意接受玩家更换有问题的商品，只要是在保证书规范的范围内，玩家把有问题的 XBOX 游戏、主机寄到微软，微软将会进行免费的维修或是新品交换。至于 XBOX 为什么会产生刮伤光碟片的问题，微软仍会继续进行调查。

另外台湾地区包含正崴、昆盈及松普等所谓的 XBOX 概念股，也因为 XBOX 刮盘事件影响股价，不过这些负责提供 XBOX 生产零件的厂商表示，XBOX 去年在美国已经卖了 150 多万台，都没听到会刮片的问题，现在日本出货 25 万台 XBOX，只有 200~300 个玩家反映会刮盘，所以应该只是个别情况。

微软预计今年内全球出货 1000 万台 XBOX，相信这类问题应该不会再发生了，毕竟这对于微软来说，是不光彩的，相信他们会尽快彻底解决问题。

EVENT XBOX 主机在日本的单周销量跌至第三位

据《日经 BP GfK SalesWeek3200》杂志提供的日本各家电销售商提供的数字显示，微软的 XBOX 主机自 2 月 22 日在日本地区推出后，第一周就仅仅获得了一周的单周主机销售亚军 (冠军为 PS2)，在第二周更被任天堂的掌机 GBA 斩于马下，而屈居第三位。

XBOX 2 月 22 日上市后，在该周 (2 月 18 日~2 月 24 日) 期间曾夺得该周的家用游戏主机销售亚洲，但到了第二周 (2 月 25 日~3 月 3 日)，其销量就被 GBA 超过，仅仅排名第三，而其特别版主机也从上周的第 3 名一下子跌到第 5 名，这对一部刚推出不久的主机而言，无疑是一个非常差劲的业绩。

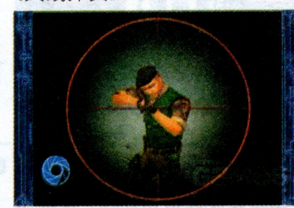
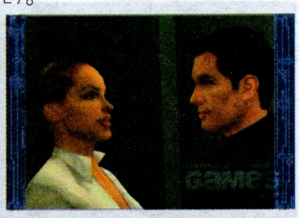
SOFT WARE TECMO《生与死 3》名利双收

TECMO 表示，他们首款 XBOX 游戏《生与死 3》不但相继获得美国 AIAS 学会评选为"年度最佳格斗游戏"，与著名游戏网站如 Gamespot、IGN 等读者票选为"年度最佳画面表现"游戏，在游戏销售量也累创佳绩。

目前《生与死 3》在北美地区的销售已经突破了 50 万套，创下了"生与死"系列在北美地区单一最佳销售成绩，在日本随 XBOX 主机推出也几乎达到首周 10 万套的成绩，几乎每 5 个日本 XBOX 玩家就有 4 个同时购买了《生与死 3》。对于《生与死 3》的最终销售成绩，TECMO 预期应该能全球突破百万套。游戏制作人板垣伴信也表示，《生与死 3》是个很成功的商品，依照全世界主流玩家的口味开发，所以《生与死 3》能在北美热卖，相信 XBOX 在日本普及度够高的时候，《生与死 3》一样会有相应销售成长。另外因为 XBOX 开发环境十分完整，让他们能很快地进入状况，《生与死 3》的开发时间只有约一年，在成本与进度上非常容易掌控，也让他们对《生与死 3》的赢利情况更有信心。

SOFT WARE XBOX 版 007 游戏

XBOX 上将推出的一款以 007 为题材的第一人称射击游戏《火线探员》(AGENT UNDER FIRE)。

HARD WARE XBOX 也能使用 PS 手柄进行游戏

此款原装互换器称为"XJoyBox"，售价约为 2980 日元。它的使用方法非常简单，转换器一边插入 X-box 主机，一边插上 PS 的专用控制器"DualShock"系列即可，PS2 手柄的 Analog 与振动功能也会对应 XBOX 的相应游戏。

SOFT WARE《异形对铁血战士》移植 XBOX

美国一家游戏开发商宣布他们已经得到了授权，将把 PC 上的第一人称射击游戏《异形对铁血战士》系列 (ALIENS VS PREDATOR) 移植到 XBOX 主机上。现在该家公司并没有公布这个 XBOX 游戏的详情，但相信他们将会以 PC 版的《异形对铁血战士 2》为基础进行制作。

SOFT WARE 《星球大战RPG》官方游戏画面公布

以"柏德之门"系列囊括无数奖项的游戏公司Bioware，日前正式宣布与LucasArts公司合作，将在XBOX和PC上开发一款以"星球大战"为背景的RPG《星球大战：原共和国的武士们》(Star Wars: Knights of the Old Republic)。

这是一款3D动作RPG，游戏设定在星球大战发生前4000年的旧共和国时代，为大家说明了原力的来源，绝地武士与邪恶西斯势力对抗的长久战争，让大家更深刻了解"星球大战"超庞大的世界观。Bioware也表示，这款游戏将只推出PC/XBOX版。





SOFT WARE 《VR战士4.1》将在XBOX上推出

在PS2版《VR战士4》大获好评的时候，现在有消息传出，SEGA已考虑将在XBOX上推出其加强版《VR战士4.1》。

消息的来源据说是出自有"VR战士之父"之称的SEGA著名游戏制作人铃木裕，据说他在接受访问时已证实将会在今年的5月10日在街机和XBOX主机上同时推出《VR战士4.1》，而现在PS2版的《VR战士4》在他们的开发代号里则是C版本。据称《VR战士4.1》将会加入至少一个新角色和一些新场景，而其他资料铃木裕则没有透露。

SOFT WARE 微软将召开XBOX游戏开发会议

每年一度的"游戏开发者会议GDC"即将于今年3月19～23日于美国加州圣荷西市举办，这是游戏界的年度大事，世界各地游戏开发精英届时都将齐聚一堂交换心得。

为了吸引更多的游戏开发者加盟XBOX，微软当然不会错过这种好机会，不但大力赞助GDC会议，3月19日GDC开幕那天，微软还将会召开一整天的XBOX游戏开发会议，向所有与会者大力介绍XBOX硬件架构、游戏开发环境、未来网络规划等，微软全力经营XBOX的苦心可见一斑。

SOFT WARE Nvidia显示芯片借XBOX之势获大奖

美国3D显示芯片大厂Nvidia表示，他们针对XBOX设计的特制绘图芯片"XGPU"与特制整合芯片"MCPX"，获选Cahners In-Stat/MDR所评选的"2001年最佳游戏用芯片"。

为了设计这款晶片，Nvidia花了14个月为XBOX量身打造，目前XBOX高人一等的画面表现与亲切完善的开发环境，都是他们耗费无数心力的成果，"2001年最佳游戏用芯片"的荣耀，Nvidia当之无愧。

但最近美国网络上又有传闻称微软的XBOX二代机已经开始准备设计，而绘图芯片设计将会舍弃Nvidia公司，而改由加拿大的ATI公司负责。不过这则未确定的传闻目前还没有得到任何官方证实，虽然Nvidia与ATI都是3D芯片的大厂，而且各占半边天，不过以家用游戏主机生命周期至少三年的情况来看，现在谈XBOX二代机还为时太早，这只是个传闻吧。

SOFT WARE XBOX主机日本地区战略方针公布

日本XBOX发售在即，最近日本XBOX事业部最高负责人大浦博久在接受日本《日经新闻》专访时，针对日本XBOX战略进行了说明，并分为制品战略、发售战略、网络战略和开发环境四大部分，整理如下：

1、制品战略：

XBOX第一阶段，将以优越的画面声光表现吸引消费者。第二阶段，将有活用XBOX内置硬盘的游戏推出。XBOX发售初期，每月都会安排强作登场。

2月份同时发售12款游戏；3月份有22款；今年内有100款游戏推出。

目前有90家日本厂商加盟XBOX，而且就算是小厂商也将拥有XBOX完善的开发环境，有超水准的游戏推出。等到连小厂商都能在XBOX大放异彩时，如SQUARE、CAPCOM等大厂商自然会正视加盟XBOX所带来的庞大利益。

2、发售战略：

XBOX限定版在2月2日提供预约，当天就被抢购一空。2月第二周在东京、大阪举办的XBOX抢先体验会，吸引总共约25000人到场，热闹十足。到场的玩家年龄层在18～35岁，对XBOX优质画面有极高评价。在以优异声光画面与有趣游戏吸引玩家购买XBOX后，第二阶段将是发展XBOX网络游戏。

对XBOX的销售，希望6月底能达到全球出货450～600万套目标，但没公布日本的发售目标（不过希望XBOX应该会在日本达到300～500万台普及率）。

为了保证XBOX出货顺利，微软已经在亚洲评估第三座XBOX生产工厂，60天内会公布答案。

3、网络战略：

为了让厂商乐意加盟XBOX，所以XBOX游戏权利金比起其他主机低很多。XBOX网络规划并非区域性的，而是规划全球性的网络环境。美国将在今年春天进行XBOX网络实验。虽然XBOX网络环境跟电脑类似，不过为了网络安全，XBOX网络将采取封闭性质，不会跟电脑网络相通。XBOX拥有比其他对手更优秀的网络发展优势，也将以提供游戏网络为主要目标。

4、开发环境整备：

为了让游戏开发者能把熟悉的电脑开发经验，直接套进游戏开发，所以在规划XBOX开发环境时微软花了非常多心血，XBOX是一个最佳硬件，所以开发XBOX游戏，有开发PC游戏的经验与便利，也有最佳化硬件的稳定性，这也是XBOX初期游戏就有超水准表现的原因。

XBOX在微软".NET"计划中占有重要地位，与WindowsXP、MSN网络服务三足鼎立。

XBOX在".NET"计划中具有"家庭娱乐终端"的地位，与WindowsXP(电脑)、MSN(网络服务)一样重要。

为了能让数码家电、家庭网络普及，微软也成立一个新事业部"eHOME"规划未来整体发展，XBOX算是初试啼声，未来XBOX可能跟更多数码家电产品进行互动。让家庭内的电子产品能通过微软OS、网络相互连结，创造人类生活的便利，就是".NET"计划的本意，而这个目标也跟SONY相同。

微软跟SONY PS2一样，都希望XBOX能成为家庭客厅的娱乐核心，目的与目标都相同，所以是最直接的竞争者。XBOX算是针对PS2而设计的硬件，具备游戏、网络、音乐、影像的特性，不过XBOX是游戏机，而非电脑，请玩家能真正认清XBOX的本质。











DreamCast

HARD WARE SEGA 警告——非法改造的 DC 主机易引火灾

SEGA 昨天发表了一份声明表示该公司已经注意到有部分的店家在日本地区贩卖改装过的欧美版 DC 主机。这些改装过的 DC 主机能够游玩各地区的游戏而不受到区码的限制。在电压方面，更有引起火灾的危险。

EVENT SEGA 将推出梦幻之星网络版虚拟货币

SEGA Sonic Team 宣布该公司将会推出原创版的 SEGA 网络虚拟货币(WebMoney)，这些网络货币的图案都将来自著名的网络游戏《梦幻之星网络版》(Phantasy Star Online)。第一批的《梦幻之星网络版》网络货币将在三月份推出。

HARD WARE 最后 78 部限定版蓝色 DC 主机开放申请

SEGA 经营的网络商店 D-Direct，将开放最后 78 台限定版 DC 主机让玩家预约，即日请开放申请，至 3 月 13 日为止。DC 主机限定版销售，全套机身采用蓝色机壳，中央电源灯改用黄色显示，售价 14800 日元。



GameCube

EVENT 任天堂总裁 6 月退休——SQUARE 参入

鉴于现任任天堂总裁山内溥已肯定将在今年的 6 月份退休，之前一直暗示愿意为任天堂主机开发游戏而被打回的 SQUARE 已做好准备，届时将会正式提出申请，为 GBA 和 NGC 开发游戏。

SQUARE 在 FC 和 SFC 时代曾是任天堂的亲密合作伙伴，但在 N64 时代，SQUARE 却背弃了任天堂投入 SONY 的怀抱，《最终幻想 7》在 PS 主机上的推出大大加速了 SONY 系列主机称霸家用主机领域的进程。为此，一直以强硬态度示人的"铁汉"——任天堂总裁山内溥一直对 SQUARE 极为不满。

之后，SQUARE 投资全 CG 电影《最终幻想电影版》制作，结果票房和评价均告惨败。而 PS2 游戏《最终幻想 X》虽然大卖特卖，但毕竟开发 PS2 游戏投资巨大，而相反，如能在现在掌机领域独霸天下的 GBA 上推出游戏的话，成本既低，销量又有相当的保证。SQUARE 之前曾数度向任天堂示好，表示愿意为任天堂主机开发游戏，无奈山内溥余怒未消，一句"GBA 不用其他大厂商的支持也能获得玩家们的支持"就把 SQUARE 的热脸挡了回去。

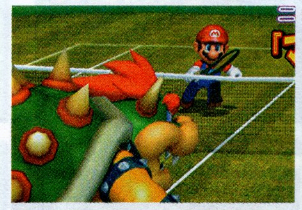
现在，这位堪称日本游戏界"教父"的山内溥已即将退休，SQUARE 无疑看到了和任天堂和好的机会，因此届时他们提出正式申请的可能性应该是非常大的。

SOFT WARE CAPCOM《生化危机 0》今年 10 月推出

来自北美地区的消息，CAPCOM 在 NGC 主机上开发的《生化危机 0》现在已预定将在今年 10 月在北美地区推出，而他们重新复刻制作的《生化危机 2》则将在 11 月底或 12 月初推出。以上两个日期均为美版的推出日期，这两个游戏在日本地区推出的时间现在则还没确定，但相信会比美版要早。

SOFT WARE NGC《玛丽奥网球》游戏画面公布

任天堂的大人气网球游戏系列《玛丽奥网球》自宣布将在 NGC 主机上推出后，最近首度公布了几张游戏画面。游戏中云集了一系列任天堂游戏中的著名角色。





EVENT 任天堂对 NGC 满怀信心

21 世纪全新的三大主机，PS2 /XBOX /NGC 都已经正式推出了，家用主机大战已全面展开，任天堂广报部长在接受日本经济新闻专访时，非常自信地表达对了旗下 NGC 主机的信心，访谈内容重点如下：

1、GBA 目前在掌上主机市场势如破竹，今年有两大目标，第一是发展 GBA 多元游戏功能；第二是发展 GBA-NGC 互动功能；

2、任天堂会做好游戏硬件商 /软件商的双重身分；

3、XBOX 虽然发售了，但对 NGC 没有影响，因为 NGC 玩家十分死忠，还有目前玩家有不少已经拥有复数主机，电玩战争三国鼎立态势已现；

4、PS2 降价想要与 XBOX /NGC 进行价格战，但任天堂不会贸然跟进，提供优质 NGC 游戏吸引玩家才是正途。但如果 NGC 量产情况步入轨道，当生产成本降低时，自然会反映在售价上；

5、目前各游戏主机都在积极发展宽频网络，不过任天堂希望更有效地思考宽频网络的方向与游戏方式。

SOFT WARE NGC 生化危机会异常恐怖

任天堂公司将在 2 月至 3 月间推出三款游戏作品，包括《动物番长》、《巨人》和《生化危机》，为了庆祝三款游戏的推出，任天堂特别于 2 月 16 日举行了一个答问大会，让大家有一小时时间通过直接提问游戏制作人来了解这 3 款游戏。

相信大家最期待的游戏都是将在 3 月 22 日推出的《生化危机》吧？制作人小林幸氏指出 NGC 版将与 PS 版有很多的不同，差不多整款游戏都要重新制作，游戏的每一个部份也制作得非常仔细。此外还新增了"森林的舞台"，大屋的设计也改建了很多地方，丧尸的位置也不同了，小刀则是用来作紧急回避用的。小林幸氏强调今集将会是"男子单独游戏时会感到异常恐怖"，敌人较前作增强了力量，他很有信心就算你完成了 PS 的上集，今集仍会相当的有吸引力。

SOFT WARE NGC 主机最近在美国销售成绩不佳

以下为 1 月 20 日～26 日间美国地区主机的销售成绩表。

PS2:50,745 台	GBA:23,611 台
Xbox:19,397 台	GC:8,603 台
PSOne:8,578 台	N64:1,023 台
GBC:977 台	DC:72 台

在上表中我们可以看到 PS2 主机的销售情况依然长红，在短短的一周时间内卖出了 5 万多部主机，而任天堂的 NGC 主机则远远落后于 XBOX，只有 8 千多部。

当月业界动态

EVENT 美国第五届互动娱乐软件大赏结果揭晓

美国互动艺术科技学会 AIAS 在美国拉斯维加斯举办的“第五届互动娱乐软件大赏”，由微软旗下 Bungie 公司开发的 XBOX 大作《HALO》一举获得“年度最佳游戏大奖”等四项大奖，成为最大赢家。以一台刚发售不到半年的新主机，竟能获得最佳游戏的奖励，无疑是给 XBOX 的优质游戏的一个鼓励。

任天堂游戏制作人宫本茂也亲自飞到美国，领取他所获得的“最佳家用创新游戏”奖项，宫本茂以 NGC 的《PIKMIN》入围并获得评审们的青睐。以下是所有获奖奖项名单：

年度最佳游戏：HALO (XBOX)

家用主机类

年度最佳家用游戏：HALO(XBOX)　最佳家用创新游戏：PIKMIN(NGC)

最佳家用动作游戏：HALO (XBOX)　最佳家用儿童游戏：玛丽奥派对 3(N64)

最佳掌上游戏：任天堂大乱斗(GBA)　最佳家用赛车游戏：GT 赛车 3(PS2)

最佳家用 RPG 游戏：柏德之门 · Dark Alliance(PS2)

最佳家用运动游戏：滑板高手 3(PS2)　最佳家用格斗游戏：生与死 3(XBOX)

电脑游戏类

年度最佳电脑游戏：黑与白　最佳电脑创新游戏：黑与白

最佳电脑动作游戏：重返德军总部　最佳家用儿童游戏：Backyard Basketball

最佳教育游戏：Where in the World is Carmen San Diego of Treasures of Knowledge

最佳战略游戏：文明 III　最佳 RPG 游戏：柏德之门 II：Throne of Bhaal

最佳模拟游戏：微软模拟飞行 2002　最佳运动游戏：FIFA 2002

网络游戏类

最佳网络娱乐游戏：重返德军总部

最佳多人进行网络游戏：Dark Age of Camelot

特别艺术奖项

最佳视觉艺术：ICO(PS2)　最佳动态艺术：阿比逃亡记 2(XBOX)

最佳音乐：合金装备 2(PS2)　最佳音效：Toropicana(PC)

最佳游戏引擎：GTA 3(PS2)　最佳 3D 视觉引擎：HALO(XBOX)

最佳游戏设计：GTA 3(PS2)　最佳剧情/角色设定：ICO(PS2)

EVENT 日本游戏公司最新排名——KONAMI 第一

日本经济新闻每年都会针对全日本的企业进行一场排名，针对“收益与成长力”、“柔软性与社会性”、“开发与研究”、“年轻化”等项目进行评选，并选出“每年 300 大绩优企业”，今年的这项评选中游戏公司占了其中七席，分别如下：

总合第 013 名	KONAMI	总合第 100 名	BANDAI
总合第 102 名	KOEI	总合第 155 名	CAPCOM
总合第 164 名	任天堂	总合第 223 名	SEGA
总合第 267 名	NAMCO		

EVENT 《死亡之屋》电影版即将上映

去年电影公司 Mindfire Entertainment 宣布，他们将把 SEGA 的大人气光线枪射击游戏“死亡鬼屋”系列改编为电影。该片的拍摄工作将会于今年五月中期在加拿大的温哥华展开。这是一部小成本制作的电影，仅耗资 1200 万美圆进行拍摄，由德国导演 Uwe Boll 执导（他之前的作品为《Sanctimony》和《Homeroom》）。但电影公司对影片很有自信，认为这部电影格局却与众不同，不但能呈现游戏中的诡异设定，也有着电影独有的韵味。发言人 Dan Bates 称：“我们可以与电视游戏世嘉公司一同把 House of the Dead 搬上大银幕，与其他电视游戏改编的电影不同，House of the Dead 十分独特。”

EVENT SEGA 大型玩家社群网站宣告成立

SEGA 日前正式成立了一个大型的玩家社群网站，提供喜欢 SEGA 的玩家一个彼此交流的园地，这个网站的内容非常丰富，看看下面的介绍吧：

1、SEGA 主机大百科：介绍从十几年前 SEGA 第一台家用主机 SC3000，一直到最后一台的 DC 主机，每台主机详细介绍；

2、开发者档案：介绍 SEGA 知名游戏开发者的秘密档案，第一位是以“VR 足球”系列成名的三船敏；

3、名作回忆录：介绍 SEGA 各时期的名作开发历程，还有开发人员的游戏甘苦谈；

4、web games：可以用电脑玩玩 SEGA 设计的 web 小游戏，陆续还有新游戏推出；

5、SEGA BBS：提供 SEGA 玩家讨论的园地，针对不同的主机还有不同的讨论区；

6、游戏评论家：欢迎玩家针对游戏发表评论，说不定有机会成为未来的游戏评论家呢；

7、SEGA 排行榜：针对 SEGA 新作游戏、人气、历代名作等进行投票排名；

8、本月好礼：每月准备不同的精彩礼物，送给 SEGA 玩家；

9、SGA 情报通信：介绍关于 SEGA 的新情报；

10、玩家意见：想给 SEGA 些什么建议呢？直接来吧，这是玩家与 SEGA 最直接的沟通管道；

11、编集部日记：SEGA 各部门的每天日志。

EVENT 盛大的游戏音乐演奏会将在日本举办

游戏配乐早已经脱离以往世人印象中的单纯音符，而成为一种新型态的音乐表现，为了让更多的人感受到游戏音乐的演进历程，日本有关方面将举办一场超盛大的电玩音乐专题演奏会。

这场名为“GAME MUSIC CLUB EVENT‘LEGEND’”的演奏会，将以日本电玩音乐为主题，邀请著名的电玩音乐作家，如古代佑三（代表作“莎木”）、nanosounds（代表作“山脊赛车”系列）等共襄盛举，一个难得的电玩音乐飨宴将会呈现在玩家面前。该演奏会预计 5 月 4 日于东京举办，门票 3000 日元。

EVENT 2001 年全球游戏市场产值大幅上升

美国著名市调机构 NPD Group 表示，2001 年游戏产业大幅成长，全球游戏产值由 2000 年的 69 亿美金增加到 2001 年的 94 亿美金，大幅成长 43% 。

而 2001 年电玩市场大赢家则当属 PS2，多款 PS2 游戏创造全球销售破 200 万套的成绩，如《最终幻想 X》、《鬼武者》、《GT3》、《合金装备 2》、《GTA3》等，PS2 主机也顺利地达到了全球出货 2000 万台以上的目标。

另外微软、任天堂于去年 11 月接连推出新主机，更造成了 2001 年圣诞节电玩市场前所未有的繁荣，其中微软 XBOX 以一个电玩新手姿态，在原先业界都不看好的情况下，以短短不到两个月时间创造了 150 万台的销量，也是一个难得的奇迹。

相比较电子游戏（TV GAME）的繁荣，去年电脑游戏市场大幅萎缩，除了少数厂商如 EA、Activision、Sierra 等厂商靠着网络连线游戏大赚其钱外，其他厂商似乎都感受到 PC GAME 市场的缩减，而网络游戏也成为 PC GAME 未来的救星。

对于新的一年，TV GAME 也将面临新的挑战，在电子游戏产业增长的情况下，如何良性的保持这一趋势是关键所在。






NEW GAME Introduction 新游戏介绍

网罗你最想见到的游戏

写在前面的话

3 月的游戏界是一年中最热闹的时候，日版 XBOX 的如期推出更使各大主机的竞争趋于白热化。由于微软前期的大力宣传，再加上众多日本游戏厂商的加盟，使得 XBOX 在日本具有相当的人气，因此本次也加入了两个 XBOX 游戏的介绍。PS 在本月也有两款大作公布，它们分别是《实况足球 2002》和《GAPCOM VS. SNK》，拥有 PS 的玩家一定会欣喜万分。至于 PS2，好游戏层出不穷，《实况足球 6》相信又能掀起一股足球热潮。

——星辰



WORLD SOCCER Winning Eleven 6 实况足球 6



机种：PS2	记忆容量：未定
类型：SPT	媒体：DVD－ROM
厂商：KONAMI	推荐度：110%
发售日：4 月 25 日	完成度：70%
价格：6800 日元	www. konami. co. jp



2002 年 6 月，举世瞩目的第 26 界世界杯将在韩国和日本共同举行，这是自世界杯创办以来首次由亚洲国家主办的世界杯决赛阶段比赛。中国国家足球队在"神奇教练"米卢的带领下终于历史性地杀入了世界杯决赛圈，届时广大球迷将看到期盼已久的中国队在世界赛场上的飒爽英姿，为韩日世界杯喝彩，为中国队喝彩！

正当韩国和日本有关部门正投入开幕前的紧张准备工作时，日本游戏厂商也没有闲着，纷纷推出以世界杯为题材的足球游戏，在这些游戏中最受期待的就是 KONAMI 的实况足球系列。其实很早以前网上就有传言说 KONAMI 将在世界杯期间推出全新的实况足球游戏，但是一直都没有相关资料公布。直到 2 月底，KONAMI 官方一口气公布了三款实况足球游戏，它们分别是 PS2 版《WE6》，PS 版《WE2002》和 GBA 版《WE》，发售日同时锁定为 4 月 25 日。谁也没有想到这场足球风暴来得这么迅速，这么猛烈！4 月 25 日，势必将在全世界范围内掀起一股足球旋风！



PS2 版实况足球系列第三作《实况足球 6》将有众多新要素登场。在前作中大受好评的"MASTER LEAUGE"（冠军联赛）模式将得到大幅度地加强，不光增加了参赛球员和球队数目，还追加了全新的"转会交涉"和"选手育成"系统。另外游戏中的练习用模式"TRAINING MODE"也得到了彻底地强化。本次星辰就为大家详细介绍一下实况足球 6 中出现的新要素。

MASTER LEAUGE 大改革

实况足球吸引玩家的地方不光是两人之间的对战模式，还有可以自己带领球队获得联赛冠军的 MASTER LEAUGE 模式。率领一支弱小球队在同其它强队的比赛中不断地锻炼队伍，然后购买新球员增强实力，最后夺得联赛冠军傲视群雄，这是 MASTER LEAUGE 带给玩家的最大乐趣。本次的 MASTER LEAUGE 在难易度方面新增加了"EXTREME"难度，相信难度相比前作会有很大的提高。另外参加联赛的球队数目由 WE5 中的 32 支增加为 40 支，而联赛等级也将分为 D1，D2 和 D3 三个级别，其中 D1 和 D2 各有十六支球队，D3 有八支球队，玩家将从最底级的 D3 开始，每个赛季排名前两位和后两位的球队都会分别进行升、降级。



Want To Say……

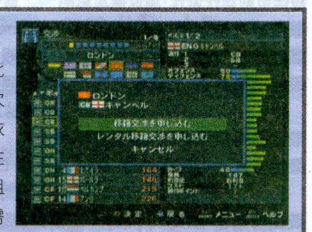
毫无疑问，KONAMI 的 Winning Eleven（实况足球）系列是家用游戏机上，甚至可以说是整个游戏界最好的！每年 KONAMI 宣布推出实况足球系列游戏的续作时，众多球迷都会奔走相告，好像过节一样。这样的情景令人联想起一句广告词"足球之夜，球迷每周的节日"，其实把它改成"实况足球，球迷每年的节日"一点也不过份。

2000 年——PS 实况足球 2000；2001 年——PS2 实况足球 5；
2002 年——PS2 实况足球 6 & PS 实况足球 2002 & GBA 实况足球

期待已久的作品，三大主力机种同时推出，还等什么？欢呼吧！！ GO! GO! GOAL!！

BY 星辰

选手转会交涉



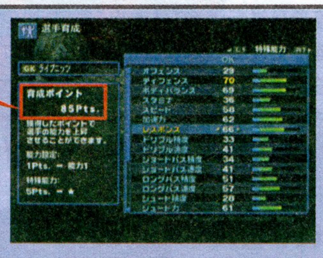
在前作中购买新球员是靠比赛胜利后获得的点数来购买，本次的 MASTER LEAUGE 中不光要依靠点数，还必须进行转会交涉。在"交涉"中你可以选择买入或是租用球员，如果选择租用球员则只需支付少量的转会费和薪金即可，但是租用球员有一定的租用期限，而租用球员所用的点数大概为 100～200 点。如果选择转会则你必须另外支付一笔昂贵的转会费，而且越优秀的球员身价越高，转会费一般会用去 1000～2000 点。另外在进行交涉时还要注意谈判的技巧，如果开价太低的话有可能是交易失败哟！这种设定将进一步向足球经理靠拢，如何用最少的点数使球队获得最大的利益，这是每一个玩家都要优先考虑的问题，运用自己的经营手腕使球队更加强大吧！

选手育成

注意！



育成ポイント 85Pts.



本次新增加的选手育成系统将可以使一个默默无闻的小球员成长为世界一流的足球明星！在本次里将会出现一项被称为育成 POINT 的点数，玩家利用育成 POINT 就可以增强球员某方面的实力。从目前公布的资料推测，每增加 1 点能力值需要消耗 1 点育成 POINT，而增加一项特殊能力则需要 5 点育成 POINT。目前有关本系统还没有更确切的资料公布，不过相信球员的能力应该存在一个上限，那么寻找潜力巨大的球员就是玩家首先要注意的问题了。

收录 QUEEN 的世界杯乐曲

本次在 PS2 版和 PS 版的实况足球中均会采用 QUEEN 的两首乐曲作为主题曲，它们分别是《WE WILL ROCK YOU》和《WE ARE THE CHAMPION》，乐曲将随片头的 OPENING MOVIE 一同播出。

球队编辑模式



在实况足球 6 的 MASTER LEAUGE 中不光可以选择现实中的球队，还可以自己编辑一支原创球队参加比赛。在本次的 EDIT 模式中玩家可以自行编辑球队队旗，球员球衣等项目，甚至还包括比赛登场时用何种语言宣读球队名称、球场名称等另类项目，DVD 大容量就是好！不过可以确定的是这里面肯定没有中文……残念！



全新的练习模式



不止 MASTER LEAUGE，本次的 TRAINING MODE(练习模式)也做出了重大改革。在本作中加入了大量迷你游戏的要素，诸如任意球，角球等练习都将融合在迷你游戏中进行。比如练习任意球的迷你游戏，在球门范围内会有一个圆圈，只要射中该位置就可以加分数；在盘球的练习中将要控制球员穿行于标志杆中，完成练习的时间越短则所得的分数越高！所有的迷你游戏得分都会储存在排行榜内，向最高记录挑战吧！



追加杯赛模式



在联赛进行期间还会追加一些诸如足协杯之类的附加杯赛，如果率队参加并能从中取胜的话就可以得到一笔额外的奖金。但是在参加比赛之前要注意球员的状态，因为本次会追加球员的疲劳度设定，如果球员连续参加比赛则疲劳会严重影响状态，所以在联赛和杯赛之间究竟应该如何取舍还需要玩家仔细考虑。另外，在前作中一支球队只能拥有 22 名球员，而本次这个数字增加为 40 人，因此如果能合理地组建队伍的话达成联赛、杯赛双冠王也绝非不可能的事。

画面大幅强化



本次采用了全新的动作补捉系统，使得游戏画面大幅强化。据官方公布的资料显示，在游戏中甚至连球员的眼球也会动，可以毫不夸张地说"实况足球 6"是史上最真实的足球游戏。

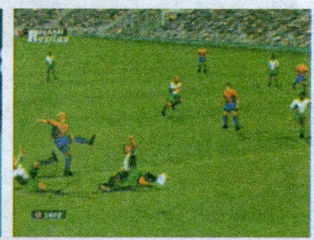


实况足球 2002

机种:PS	记忆容量:未定
类型:SPT	媒体:CD－ROM
厂商:KONAMI	推荐度:120%
发售日:4 月 25 日	完成度:70%
价格:6800 日元	www.konami.co.jp

自从 PS 上的《实况足球 2000》推出之后就以为实况系列将从此彻底告别 PS 主机，但是没想到世界杯的召开为 PS 带来了新生，PS 版实况足球最新作也将同实况足球 6 一同发售。毕竟现在能够拥有 PS2 的玩家不多，这个消息无疑是广大足球迷最想听到的。本作依然继承了《实况足球 2000》的设定，MASTER LEAUGE 中的球会以及球员的数值都会大幅度更新，另外可以选择的国家也由前作的 32 个增加为 54 个，并且所有队员的名字都会采用实名制。

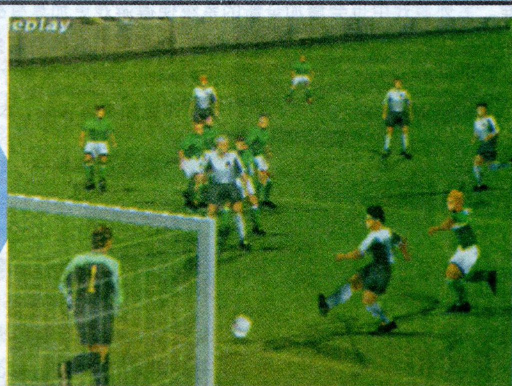




MATCH MODE 追加新要素

在本次的 MATCH MODE(比赛模式)中搭载了新的系统。在选择球队时不光可以使用各个国家队，还可以任意使用在 MASTER LEAUGE 中出现的各个俱乐部球队，这和前作中只能使用两支球队不同。当然要想使用俱乐部队还必须满足一定的条件才行，那就是必须在 MASTER LEAUGE 联赛中获得第一名，相信这个条件应该难不倒大家吧！

GO!GO!GOAL!





机动战士高达基伦之野望
~基恩独立战争记

Want To Say……

这是以高达作品为题材的唯一的一部战略 SLG 游戏，游戏的玩法和 SD 高达系列以及超级机器人大战系列炯然不同，不管以前有没有玩过该系列的作品，只要是高达迷就一定要尝试一下。

BY GUNDAM

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:SLG	媒体:DVD-ROM
厂商:BANDAI	推荐度:85%
发售日:5月2日	完成度:80%
价格:未定	www.bandai.co.jp



以“一年战争”为背景，着重描写联邦军和基伦军壮阔的战争场面为目的的战略 SLG 游戏《基伦之野望》一直是众多高达迷和 SLG 迷们所钟爱的游戏系列，该系列也可以说是 BANDAI 的当家 SLG 游戏之一。本系列游戏最大的特点就是十分强调战略层面上的模拟，游戏者作为基伦方或是联邦方的最高领导人需要统视整个战场，指挥全局并以统一整个地球圈为最终目的。这点和同为高达主题的《SD 高达 G 世纪》有明显的不同，G 世纪是以描写每场战斗的细节为特点，更注重单个机体和单个机师的能力。而在基伦之野望中则多以军团或部队之间的局部战争为主，虽然也能够亲自控制以小队为单位的作战部队进行战斗，但是这样会极大的耗费游戏时间，因此如果不是特别重要的战役或是以弱打强的逆风战斗则多半会采用委任的形式直接观看战斗的结果。举一个更为形象的例子，这两者的关系有点像三国志系列和机战系列，因此，在玩基伦之野望时时刻都要有一个非常清晰的全局观念。

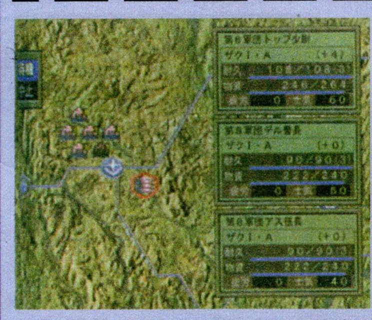


《基伦之野望》系列最新作《机动战士高达基伦之野望～基恩独立战争记》将于 5 月 2 日在 PS2 上登场，高达迷们绝对不能错过这款 SLG 大作哟！在 PS2 强大的机能支持下，游戏中的画面质量将有一个极大地飞跃，特别是战斗画面更加具有媲美 CG 的水准。另外游戏中也会增加全新的系统使得游戏更加具有战略性，游戏性也因此大大提高。和前作一样，众多第三方势力将会登场，游戏的发展也因此呈现出多样化，复杂化。本次还采用了大容量 DVD 作为载体，游戏的内容相对于前作更加丰富多彩，本系列惯有的任务附加 disk《攻略指令书》相信也会在不久之后发售吧！下面让我们具体看看游戏中会有哪些新要素出现。



►在游戏的事件动画中可以看到卡尔玛在士官学校时的画面，身后的金发少年就是夏亚。

电脑思考时间大幅缩短



无论是 PS 版的《基伦之系谱》还是 SS 版《基伦之野望》，游戏中电脑的思考速度都很慢，一个回合之后就要看着画面上的进度条缓慢地增加，时间长了真有些令人受不了。在本作中则不会出现这种情况，由于 PS2 具有几倍于 PS 和 SS 的计算能力，所以敌人的思考时间会大幅度缩短，而且敌人的 AI 不会随着思考时间的减短而降低，相反的敌人会变得更加狡猾，因此在每一回合行动时一定要小心谨慎，要知道一个小小的错误就可能带来全军覆没的危险。敌人思考时间的减短将会时使游戏进行更加紧凑，战况更加激烈，这点也是 PS2 带来的新特点。



◄本次的电脑可谓拥有闪电般的思考速度。

全新设计的地图

《基伦之野望》的世界实际上就是由众多据点以及据点之间的通路所构成的，而游戏也以占领据点为目标。在前作中地图显示采用了平面 2D 模式，无论据点之间是什么样的通路又或不同性质的移动部队在移动时都表示为同一条移动路线，这显然是不合理的。在本作中采用了更为真实的三维立体地图，使得战场一下子全方位地呈现在眼前，从一个据点前往另一个据点时可以根据当时的情况选择最有效的移动方法，使得游戏更加具有战略性。比如在进攻敌方某个据点时可以先派以空军组成的先头部队对敌人发动突然袭击，随后再让地面主力部队跟进发动强力的地面进攻，同时补给部队还可以从水路前往战场进行支援，这样的联合大作战一定可以迅速消灭敌人的有生力量，迅速取得战斗的胜利。



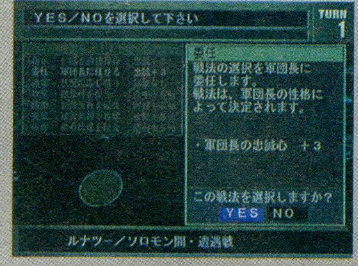
全新编制“军团系统”

本作中系统方面最大的变革就是加入了军团制，而相对应的新系统就是下面要给大家介绍的军团系统。在前作中军队编制采用的是小队制，部队的编制比较零散和混乱，这点在发动诸如“所罗门攻略战”等超大型集团军式的会战时尤其不便。往往在确定作战部队并将它们派往战场就需要耗费一个小时左右的时间，更不用说分别指挥战场上各小队的行动了，因此在前作中这种大型会战往往会演变成极其消耗时间的拉锯战，这点对于这种战略级的SLG游戏是十分不利的。为了更清楚地体现出玩家的战术意图，在本作中引入了更加贴近真实的“军团”编制：拥有固定的称呼和唯一的领导人，包含战舰，MS，MA等配置齐全的机械化部队，高达可以独立执行某个作战计划的战斗单位。这样的编成体制和动画中的编制比较相似，十分利于调度和发动集团化的大型作战。每个军团都需要设立一个能力出众善于指挥的军团长，由他统帅众多部队的指挥官来控制所有士兵的行动。军团的编制则可以根据情况自由掌握，比如可以组建一支全部由王牌机师NEWTYPE和试作机组成的不败的精锐军团，就像当年的“白色要塞队”一样创造一个地球圈内的神奇传说（GUNDAM在玩PS版《基伦之系谱》时就曾经组建了这样一支超级精锐的试作机部队，在战斗中真可谓以一挡十，人称“恐怖的白色恶魔”呵呵……）。当然也可以选择组建一支全以数量取胜的廉价军团，指挥官和驾驶员的能力不要很高，但就有一个字：多！你还别嫌浪费，这其实还不够，像什么61式坦克啦，核战机啦，有多少就生产多少，集合在一起，再找一个长相顺眼的外国人当军团管家，有事儿没事儿都来一句：“长官，您要打哪？”忒有面子！！不管敌人部队是什么机体你都一股脑杀将过去，五、六个打人家一个，总之就一个字：爽！你说这样一支部队得要多少钱？我估计怎么也得五、六百万吧？五、六百万？那是贪污！一、二万就搞定了，比那些什么高达啦，扎古啦便宜多了。我们的口号是只要多的，不要贵的！



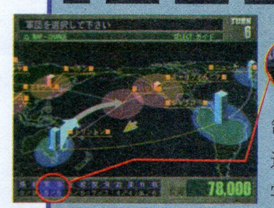
▲图为军团指令画面，显示为黄色的第6、8、10、12军团共同执行攻击作战计划。

军团不但可以协同作战，还可以分别行动同时对多个据点发动攻势。另外某些军团长还会主动向你提出作战提案，如果信任自己的军团长，大可放手让他一试，说不定会收到意想不到的效果呢，而且采用军团长的提议还可以增加他们的忠诚度，何乐而不为呢？本次还新加入了组建特殊部队的项目，用于执行特殊任务。比如可以成立独立侦察部队、对空导弹部队等用来完成一些常规军所不善于完成的任务。在前作中的战斗都可以委任给电脑自动完成，在本作中的委任系统则得到了大幅加强，不光战斗可以委任给电脑完成，还可以把一个军团的所有事务都委任给军团长，只需要制定某个作战方案，军团长就会根据自己的性格自动地完成诸如开发、生产、战斗等工作，当然，完成任务的时间与效果就要看军团长的能力了。



▲图为军团委任的画面，被委任军团的军团长忠诚度提升3。

战略新要素“COMMAND COST”



游戏的战略部署主要依靠画面下方的情报、军事、生产、开发等指令来完成，在前作中这些指令的执行是没有任何限制的，可以无限制地重复执行某一项指令。而在本作中，这些指令都变得有数量限制，请大家注意指令下方的数字，这就是指令的使用次数，即COST。由于指令执行的限制，所以玩家要协调谍报部、作战部等各部门之间的合作关系，争取在每一回合内都合理地分配COST来达成最高的目标。在COST充裕的情况下可以同时发动多个作战，而如果COST不足则仅仅发动一个作战也有可能以失败告终。

提升部下信赖度的“部下提案”

不仅仅只有军团长可以提出“作战提案”，其它部下也可以提出自己的提案，这就是本此新增加的“部下提案”系统。通过实行部下提案，可以在消耗很少的COST的情况下执行比较复杂的军事、谍报、开发等工作。这项特殊指令的加入也使得那些不善于战斗的参谋型角色终于可以发挥自己的能力。在军事、情报、生产等各项指令中都可以选择采用你认为最合适的部下提案，这些提案根据执行的效果和难度会消耗不同的COST，但是这些提案执行的最终结果都要比用单独指令执行同样任务所耗费的COST要少。因此多多采用合适的部下提案是节约COST的一个好方法，同时，被采用提案的部下其忠诚度也会提高。

大魄力的3D战斗画面



游戏平台提升至PS2所带来的最为明显的效果莫过于战斗画面质量的提升了。本次将一改前作2D的战斗画面而全面提升为3D多边形组成的战斗画面，使得战斗场景更加真实具有魄力。可以观看具有CG效果的战斗画面即使是牺牲一些读盘时间也是值得的，强烈建议玩家在游戏中观看战斗画面。



真·女神转生 NINE

机种:X－BOX	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD－ROM
厂商:ATLUS	推荐度:75%
发售日:2002年发售预定	完成度:?%
价格:未定	www.atlus.co.jp

Want To Say……

"真女神转生"系列最新作将于Xbox主机上发售。本次采用了对应网络On line、立体化的形式,并且设置了新的作战系统。神与恶魔的世界观、恶魔交涉、合体等独特系统依然健在。角色设计启用了动画界参于众多动画角色设计,以现实、细腻的画风倍受好评的角色设计师梅津泰臣,恶魔设计由大家熟悉的"恶魔绘师"金子一马先生担任。

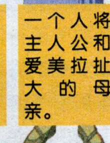
BY SHINING

Story

202X年。新世纪、地上世界由于核武器的破坏而陷入崩溃的边缘。幸存下来的人类不得不进入地下都市生活。新的领导者怀念旧世界的繁华,以1990年的世界为模板在电脑空间创立了假想空间,以假想现实的生活作为人们的娱乐。但是此后,新宿、涉谷、池袋等地的电脑空间不时发生恶魔袭击利用者的事件,某日,主人公也被卷入了突发事件中……

角色&恶魔设定





斯达马：地灵。其特征是具有极强的魔法耐性。

哈特波鲁：在埃及神话中登场的女神。

莫罗库："真女神Ⅱ"中作为神殿的Boss登场,这次是……

爱美：在家庭的关爱中长大,娇气而性情直快的女孩。

美爱子：一个人将主人公和爱美拉扯大的母亲。

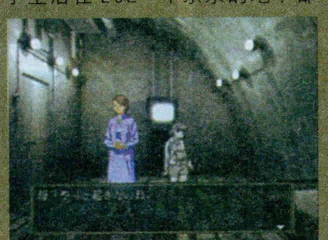
巴拉克：主人公的儿时好友。属热血汉类型,颇为自负。

从现实世界前往电脑空间的冒险之旅!

本作的舞台设定为202×年的东京,在地下生活的主人公进入了以1990年为背景构筑的虚拟电脑空间世界展开冒险。值得注意的是本作是《真·女神转生》系列第一次采用三维立体形式的作品,在游戏的电脑空间世界中无论是建筑物还是人物和恶魔都采用全三维的表示手法,使得游戏的世界更加真实。

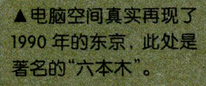
202×年东京 现代世界

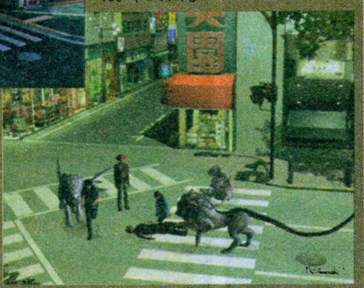
主人公和妹妹爱美、母亲美爱子生活在202×年东京的地下都市中,也就是游戏中的现代世界。现代世界的表示方法为2D风格,和冒险的舞台——电脑空间有很大的区别。



1990年东京 电脑空间

和现实风格炯异的是以3D风格构筑的虚拟电脑空间世界。玩家操作的角色可以在这个虚拟的世界中自由行动,在遇到敌人时会迅速切换为战斗画面。





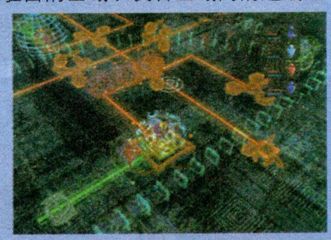
▲电脑空间真实再现了1990年的东京,此处是著名的"六本木"。

►在游戏中会遇到主人公以外的玩家,身边也会有恶魔伴随,可以和他们自由交谈。

导入新系统"RTS战斗"和"战术战斗"

以真实时间进行的 RTS战斗

在电脑空间的内部,存在着将假想都市的外部装饰去掉,只保留数据构架的特殊舞台"RTS(真实·时间·策略)"。这个"RTS"舞台的各个阶层完全是由3D构造的,由同伴可以驻留的区域以及各区域间的连线组成。在"RTS"中,一切战斗都是以真实时间制进行的。可将多个己方同伴配置于此,己方同伴会按照游戏者的指示以真实时间移动。当与敌方角色重合时即发生"战术战斗"。由于复数同伴以真实时间行动,在世界的各个地方可同时发生战斗。



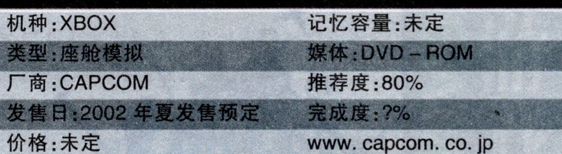
攻击、魔法同时发动的 战术战斗

在电脑空间或上述的"RTS"中与敌人遭遇后,即开始"战术战斗"。战斗是由角色和恶魔构成的,以己方同伴对敌方同伴的形式可展开复数队伍的战斗。战斗虽然是采用半自动的回合制进行,但并不是敌我双方交互攻击,而是敌我双方同时发动攻击。战斗开展的速度是以前所未有的超高速进行。在一个接一个的攻击和魔法中,战斗结果可能只在一瞬间判定。多重魔法攻击以及同伴的编成等战略要素显得至关重要。





铁骑



机种:XBOX	记忆容量:未定
类型:座舱模拟	媒体:DVD-ROM
厂商:CAPCOM	推荐度:80%
发售日:2002年夏发售预定	完成度:?%
价格:未定	www.capcom.co.jp

Want To Say……

以前从未玩过用类似控制台的东西操作机器人的游戏，现在这款《铁骑》的出现真的可以满足我的愿望了，各位同好千万不要错过使用控制台的机会，如果看中本作的话，就连控制台一起请回家吧！其实我还在想，要是能配合头戴电视眼镜来玩，那样会不会更爽？

BY CLOUD

XBOX已在日本登陆了一月有余，虽然她的画质表现并没有之前吹嘘的那么厉害，但依然可以达到一个很高的水准了。由于没有什么大作支持，所以该主机的销量不尽人意。这次CAPCOM不知抽得哪门子疯，竟然主动为XBOX制作了这一款仿真度极高的座舱驾驶类模拟游戏，让我们一起来看看她究竟有何与众不同之处吧！



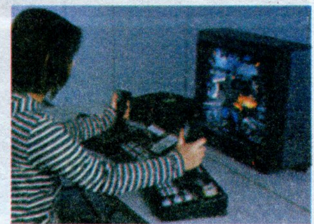
本作的核心内容是玩家驾驶类似于机动战士高达的巨大人型机械兵器战斗，这种机器人叫做VERTICAL TANK，简称“VT”，玩家所扮演的便是军队当中的一个驾驶员，操纵着甲坚矛利的VT投身到风起云涌的战场之中。

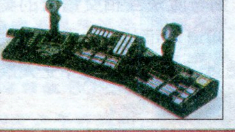


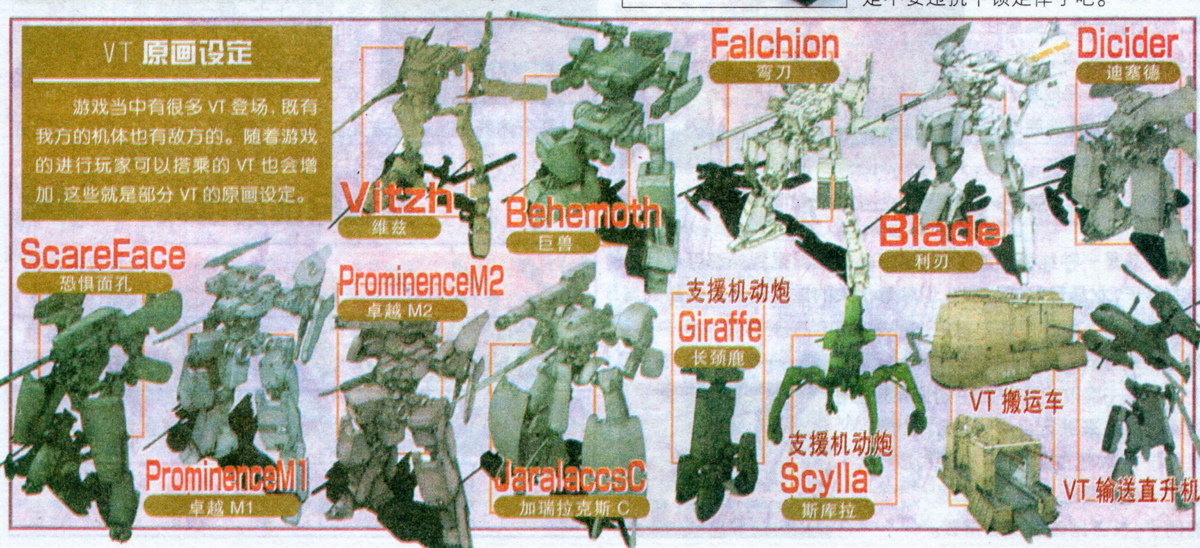
如果你对机器人游戏非常感兴趣，那么本作完全可以满足你想亲临战场的愿望：第一人称座舱视角；繁复的控制面板；金属质感极强的机器人；真实比例的三维场景；无比爽快的战斗场面……总之那种自己操纵巨大机器人扛着机枪和大炮狂扫的感觉实在是太棒了！如果再配合大屏幕的视频输出设备，相信你就可以获得机器人游戏的最爽快感觉了！



值得一提的是，对应本作，CAPCOM还将发售一款专门服务于本作的控制台，上面一共有40个按钮，每个都有各自相应的用途。如果不在游戏刚开始的时候看清楚示范的操作，初玩本作的人一定摸不着门路，从机体的启动到行走，从燃料流量的控制系统到氧气供给系统，从攻击到防御……所有的操作及系统都要由玩家自己亲手完成。由于VT的设计延续了现代陆战兵器的特点，所以一些超出物理范畴的动作在本作之中是行不通的，比如你想要在高速的奔跑之中做出回转或是急停的动作都会摔倒，所以还是不要违抗牛顿定律了吧。









机种:PS2	记忆容量:未定
类型:网络 RPG	媒体:DVD-ROM
厂商:SQUARE	推荐度:90%
发售日:2002 年春发售预定	完成度:100%
价格:未定	www.square.co.jp

Want To Say……

FF 我玩了不少,可网络 RPG 却没条件接触太多,真心渴望能够在我们祖国的本土之上玩到这款大作。这里面无论是系统还是画面都十分令我满意,相信和我一样的 FF 迷们都应该对她充满着无限的期盼吧,你们想不想有一天和我在 FFXI的虚构世界之中碰面呢?我还是先去准备一个键盘再说吧。——By CLOUD

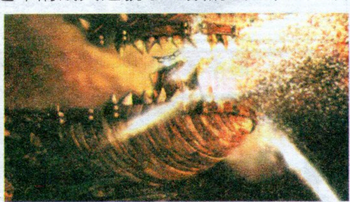
随着这款全新的 FF 系列网络 RPG 发售日的临近,越来越多的新要素也逐渐展现于我们的面前,继之前 SQUARE 公布了本作的 β 测试版后,近日终于再度向大家公开了正式制品版的许多内容,请关注本作的读者们继续注意以下的精彩内容吧!

精美绝伦的片头动画





秉承 FF 系列一贯的优良传统,本作的正式制品版之中依然有着极为精彩的高素质的开场动画 CG,通过雄浑且细腻的刻划,为我们展示出瓦纳·蒂尔大陆的壮丽景色。这是一个水晶、剑与魔法互相交错着的美丽世界,可是生活在大陆上的人们却不知道珍惜和平,不断地挑动不同种族之间的战争。连年的战火造就了无数的战士,亚人族拥有大量不同种类的武器,他们首先向人类居住的城镇大举进攻,一时间生灵涂炭、血流成河,人类联合各国、各种族的力量击退了亚人族……



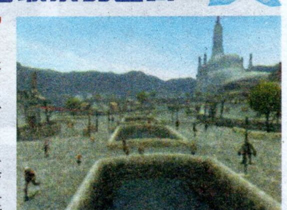
万物之根源——“水晶”

水晶是一种纯粹的能量体,在 FF 的世界里到处都可看到水晶的影子,水晶已然成为和人们息息相关的重要物品。水晶的属性共有 8 种,每种属性亦对应一种功能:炎——燃烧、水——溶解、土——接合、风——切削、冰——凝固、雪——分解、光——再生、暗——腐败。本作之中的道具是可以通过水晶来进行合成的,合成的条件便是一定数量的原材料加上相应的水晶及一种必要的技能,右图是几个合成的例子,权当抛砖引玉之用罢。



β 测试版中未曾收录的区域

巴斯托克共和国“商业区”



“商业区”是巴斯托克的经济中心,即使说它是整个瓦纳·蒂尔大陆商业最繁荣的地区也不为过。这个地区是把江流的一段填上土地而造成的人工地带,上面建有各种各样的商店,不论你想要什么东西都可以在这里买得到。

巴斯托克共和国“大工房”



这个地区是号称工业国家的巴斯托克的中枢,聚集了全国大部分的工厂,无数的工人每天都在这里制作出无数的产品。巴斯托克的政治领袖被叫做“总统”,他就在位于“大工房”地区的总统府之内办公。

桑多利亚王国“北桑多利亚”



这里是桑多利亚王国的政治中心,有两个标志性建筑——国王居住的德拉克拉城及教皇所在的大圣堂。德拉克拉城和大圣堂的附近有许多其他国家的领事馆,另外各种行业公会也异常活跃。由于城市的街道相当广阔,所以此处聚集了世界上最为众多的冒险者。

温鞑斯联邦“温鞑斯水之区”



魔法国家温鞑斯也是一个商业繁荣的地方,因为有大面积的地域被水包围,水资源非常丰富,所以被称为“水之区”。这里的商店、饭店和魔法图书馆很多,是个休养生息的好去处。另外,该地区还设有一所生物研究所,许多研究者都在这里没日没夜地工作着……

道具合成图例





感染拡大 .hack

http://www.hack.channel.or.jp

貞本義行×伊藤和典×真下耕一

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD-ROM
厂商:BANDAI	推荐度:85%
发售日:2002年6月预定	完成度:75%
价格:5800日元	www.bandai.co.jp

最近日本好像又开始流行动漫画改编成游戏的做法了,大家现在看到的这一款由有着大量动漫画版权的BANDAI公司制作的RPG便是改编自正在火热播放中的动画——《.hack》,游戏完全再现了动画的世界观,喜欢动漫的朋友们万万不可错过本作。



本作的制作阵容相当强大,角色设定由《新世纪福音战士EVA》以及《不可思议之海之兰丽亚》的著名漫画家——贞本义行担当;剧本则由曾制作过押井守监督的《机动警察》和《阿瓦隆》,高桥留美子的《福星小子》和《一刻公寓》的著名剧本家——伊藤和典编写;知名动画制作人——真下耕一成为本作的动画导演,他曾执导过《波波洛克罗依斯》、《无责任舰长》、《EAT-MAN》和《NOIR》等动画大作。相信有这三个人的加入,本作一定会以华丽的画面和精彩绝伦的剧情深深吸引你的注意。

游戏的包装盒内包含有两张DVD-ROM,一张为游戏的执行DVD-ROM,另一张为《.hack》的OVA动画DVD,两张光盘的价格才只有5800日元,不可不谓物超所值。《.hack》共分四卷推出,6月发售第一卷之后,再过3个月才会相继发行第二卷,和之前DC上《黄金城之门》的发售非常类似。

游戏版的《.hack》展现的正是OVA版的故事内容,一个现实世界中14岁的少年,操纵着"THE WORLD"之内名叫"凯特(カイト)"的游戏主角,在"THE WORLD"中进行着网络游戏的冒险。主人公受到校友"奥尔卡(オルカ)"的引诱而开始接触"THE WORLD",奥尔卡被游戏中不存在的怪兽打倒,导致现实世界中的朋友意识不明……凯特为了探寻事件的起因而继续在"THE WORLD"之中游戏,并于游戏之中遇到了谜之白色少女"阿乌拉(アウラ)"。这个神秘的少女交给凯特一部"安装之书",使得他获得了特殊的能力……



Want To Say……

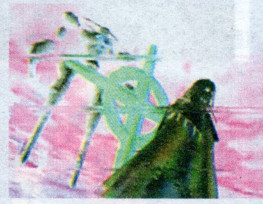
就我个人来看,本作其实是凭借着贞本义行、伊藤和典、真下耕一这三位大师的名头才推出的,到目前为止尚没有任何有关游戏系统说明的情报,虽然动画原作的情节非常吸引人,可一个RPG游戏好玩与否,其系统与操作占了主要的成份,因此本人对于本作还是持观望态度。 BY CLOUD

STORY



本作采取了一种崭新的叙事手法,将现实世界与完全平行的另一个网络虚拟游戏世界紧密结合在一起。故事描述的是在遥远的未来,人类社会越来越依赖发达的网络而生存,全世界有超过2000万的人在一个共同的巨大虚拟空间之中游玩,那是自从网络全面解禁以来第一个大型网络游戏——"THE WORLD"(怎么想都很像是《骇客帝国》的设定,偏偏标题也叫做".hack"正是"骇客(也即黑客)"的意思)。





OVA版动画以现实世界当中的14岁少女"水无濑舞"为主人公,舞某日正与游戏研究部的好友"香住智成"共同在"THE WORLD"的游戏中冒险,不料二人却忽然失去了意识。一段时间过后,舞虽然恢复了意识,可香住智成却依然维持着昏睡的状态。"THE WORLD"的发售机构是"CC社",和这一奇异事件有着千丝万缕的联系。一个名叫"德冈纯一郎"的奇怪中年男子试图趁这个机会与舞进行接触,难道是为了调查事件真相而与CC社合作……?



biohazard

机种:NGC	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:8cm DVD-ROM
厂商:CAPCOM	推荐度:100%
发售日:3月22日	完成度:100%
价格:6800/7800日元	www.capcom.co.jp

随着这一超级大作发售日期的临近，其价格也被公布了出来，和普通的DVD-ROM游戏一样,《生化危机》也被定价在6800日元这个价位上，可是另外一个和"记忆卡59"同捆发售的版本却只要7800日元，一块记忆卡再加游戏的光盘……实在是太诱人了!

Want To Say……

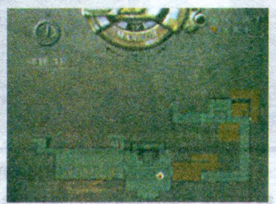
虽然《生化危机》系列已被NGC垄断，但我辈"生化"同好却不会因噎废食，毕竟我们玩的是游戏而不是主机，区区一台NGC又算得了什么?(CLOUD此时已被无数人爆扁)我只希望操作手感可以更好些，这样才不会枉费三上大神和我等死忠的心血罢!　BY CLOUD

超强进化系统!危机加倍恐怖!!



很多人都被崭新的"生化危机"那及其细腻逼真的画面所震惊，殊不知除了画面的进化，本作的系统也有进一步的增强。

地图画面



在如今的地图画面之中可以确认玩家所在房间的位置以及辨认各个房间之间的联系，去过或没去过的房间均会以不同的颜色来表示，尤为重要的是还可从这里确认是否该房间内存在有忘记拿取的道具，非常方便。

新道具

请仔细观看这个画面，图中显示的是之前从未出现过的一样道具——携带用燃料瓶。不知道它在游戏中会起到怎样的作用，估计是盛装打火机的燃油或是点火用的燃料吧。

药草回复力的变化



在本作之中，药草依然是体力回复系的道具，但是其回复的效果却有了新的变化。和过去一样，药草共有三种——可回复25%体力的绿色药草、与一棵绿色药草组合后可回复全部体力的红色药草以及有解毒效果的蓝色药草。本次新增加的效果是——当角色体力减少到一定程度并呈现"Danger(危险)"状态的时候，使用回复系的药草，回复体力的百分比会随机产生变化。

药草组合方式及效果表

组合	效果
绿草+绿草	体力回复60%(危险时随机)
绿草+绿草+绿草	体力回复100%
绿草+红草	体力回复100%
绿草+蓝草	体力回复25%(危险时随机)、解毒
绿草+绿草+蓝草	体力回复60%(危险时随机)、解毒
绿草+红草+蓝草	体力回复100%、解毒

新剧情抢鲜公开



Rebecca · Chambers



借助超凡的图像从表现能力，本作又增加了几处前作未曾出现的剧情，比如以下这段两人帮助中了蛇毒的理查德(Richard)寻找血清的情节，尤为细腻突出。游戏中的瑞贝卡(Rebecca)是S.T.A.R.S.的新成员，擅长化学，虽然是初次参战，可她的战斗能力依然不可小觑。瑞贝卡只在选择克里斯(Chris)进行游戏的场合才会出现并成为可操作的伙伴，她的主要任务并不是消灭丧尸，主要是需要她来探索没有敌人的道路。


毒蛇に噛まれたようなんです

Barry · Burton



S.T.A.R.S.的老成员，与克里斯一起完成过无数的艰险任务，为人稳健、责任感强，对于同事呵护有加，不管遇到什么困难他都是队员们最值得信赖的老大哥。作战经验丰富，曾数次营救克里斯和吉尔。


とりあえず脱出経路を確保するか

CAPCOM VS. SNK

MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

机种:PS	记忆容量:1 格
类型:FTG	媒体:CD-ROM
厂商:CAPCOM	推荐度:90%
发售日:4 月发售预定	完成度:70%
价格:3800 日元	www. capcom. co. jp



Want To Say……

“PS 上最后的格斗大作!!”看到这个游戏的资料后星辰心中想到的第一句话就是这个,但是当把这句话输入电脑时自己不禁笑了,刚刚打完几个字,整句话就一下子跳了出来(拼音加加的联想记忆功能),好像类似的话星辰已经说过很多遍了,《格斗之王 99》、《星神》、《樱大战 4》,在这些介绍之前都无一例外的加上了这样的形容。也许这样的说法本来就是一个错误,根本就没有什么所谓的最后的大作,只要是自己喜欢的都是大作,不是吗?不论在哪个主机上我们都能够找到自己钟爱的游戏,如果喜欢一个游戏的心是不变的,那么又何来最后呢?

——By 星辰

CAPCOM VS. SNK 系列在格斗游戏史上绝对是一个里程碑,因为它首次将格斗游戏两大巨头 CAPCOM 和 SNK 的著名人物整合在一个游戏中,实现了众多玩家心中的梦幻对决!虽然对于该游戏的推出玩家的评价好坏参半,虽然有很大一部分 SNK 迷认为由 CAPCOM 制作的 C.V.S 系列完全失去了 SNK 游戏应有的手感和神韵,虽然有很多人认为本游戏的平衡性远不如街霸系列来得严谨,但是该系列在市场上的销量和玩家的认可却是毫无疑问的,可以说 C.V.S 系列已经成了继街霸和格斗之王之后的第三大格斗名作。



本作是 C.V.S 系列第二作,其实如果严格来说的话它只能算是第 1.5 作,因为相比前作 DC 上的《CAPCOM VS. SNK》本作唯一的变化就是新增加了两名角色:东丈和弹,不过本作出现在 PS 上还是第一次,众多 PS 玩家终于可以在家中尽情享受梦幻格斗的乐趣了。C.V.S 系列原是 DC 和 PS2 上的作品,其 2D 画面相当华丽,几乎可以说是发挥了 DC 的全部机能,不知道这次的移植至 PS 究竟可以达到什么样的移植度,说实话以 PS 的 2D 机能要完美移植本作确实不太可能。另外在游戏中可以最多编成 4 人进行组队战,那么读盘时间也是影响游戏乐趣的一大因素,不知道 PS 在这方面又该如何解决?不过以 CAPCOM 多年移植作品的经验,相信这次应该不会让我们失望吧?

火引弹

异常充实的五种游戏系统可以使你尽情格斗!!

在本作之中,除了“街机模式”和“对战模式”之外还有另外三种多彩的游戏模式可以选择,以下便是全部五种模式的介绍。左图为模式选择的画面,可以根据个人爱好而定。

街机模式

玩家操纵一人不断对电脑控制的其他角色进行挑战的模式,其难易度可在 OPTION 选项中自由设定,即使你的格斗水平不高也可以轻松打倒对手。



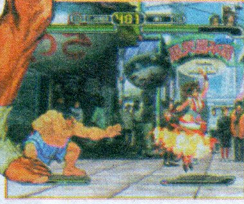
对战模式

最能体现格斗游戏精髓的一种模式,可以邀请你的朋友与你一同对战。另外,本模式可以自由选择各个角色,更加能体会出与真人对战的乐趣。



双人比赛模式

二对二组队对战的模式,既可以任选两位角色也可选择相同的两人,和街机模式差不多。



东丈

训练模式

可以在其中进行复杂的必杀技及连续技练习的模式,练习的对手只能是电脑,可以设定其状态为站立、下蹲和跳跃等,是非常方便的设定,好好利用!



颜色编辑模式

在这个模式中可以自由设定角色的服饰及颜色,如果你不喜欢角色原来的模样,完全可按照自己的意愿编辑一个原创的新人出来,更加增添游戏乐趣。



进行时 we are playing ……





足球小将～荣光的轨迹（星辰）

本来一直对卡片类游戏不是很感兴趣，但是在玩过这款游戏之后却觉得很有趣，非常值得一玩。

本游戏严格来说应该算是一个体育战略类卡片游戏，因为它把卡片游戏，足球游戏和战棋游戏有机地结合在了一起。本游戏上手起来可能稍微有些困难，因为一开始对游戏中最重要的卡片作用和卡片战斗规则还不是很了解，不过只要踢个一两场比赛之后就应该大致了解了。游戏中足球的感觉令人觉得和漫画十分相似，都是崇尚个人英雄主义，在全队的配合上几乎没有对比赛的结果起到决定性的作用。在球场上几乎是围绕几个明星球员来打，其它位置的球员几乎连动都不用动，一个能力高的球员完全可以自己带球，单枪匹马杀入禁区直接射门得分。这点对于玩惯了 WE 系列的玩家来说可能会无法想像，但是这个游戏却是真实反映了漫画的风格，不需要复杂的战术配合，简单就是美！

由于是在 GBA 上推出的游戏，所以游戏画面能够令绝大多数玩家满意，在卡片战斗结束之后都会有大幅的动画来表现战斗的结果，如果在卡片战斗中使用了必杀技攻击卡，那么还能看到熟悉而又华丽的必杀球技。在这个游戏里面几乎包含了所有漫画中出现过的必杀球技，如：猛虎铲球、滑翔射门、雷兽射门、龙卷风射门、火焰射门，直角过人等等……不过比较可惜的一点是游戏的音效比较一般，如果能在发动必杀技时同时喊出必杀技的名称，那简直就太完美了。

游戏一共只有两个模式，一是联赛模式，二是自由模式，没有了故事模式实在是令人有些失望，而且虽然名为足球小将，但事实上却是以 J 联盟球员为主，足球小将中的原创人物在一开始时能够使用的只有少数几人，这里面还不包括最强前锋日向小次郎。在联赛模式中每支 J 联盟球队中都有一两名足球小将中的原创人物，但是相比起来，J 联盟的球员更加厉害。在自由模式中所使用的球队是全由足球小将中的球员组成的原创球队，可见球队的实力实在不能令人恭维，球队中除了拥有大空翼之外就再没有第二个明星球员，岬太郎、日向小次郎、若林源三都踪影全无。如果想获得这些球员则只能靠打比赛胜利后得到的卡片，如果能够得到上述这些球员的球员卡，那么就能够在比赛中使用他们了。

本游戏中共由 448 张卡片，其中战术卡、进攻卡和辅助卡共有 84 张，其余的都是球员卡，相信集齐全部 448 张卡片才是游戏的最终目的吧！

三国志战记（CLOUD）

PS2 的新游戏——《三国志战记》已经发售一月有余了，这次我们在超攻略道场当中为大家献上了本作的完全攻略，好像现在特别流行采用 S·RPG 战斗的 SLG，而更为流行的是在战斗之中使用所谓"N 连携攻击"的系统，本作也未能免俗，不过三国类的游戏做成这样，毕竟还是第一次，图个新鲜劲儿也是可以理解的。通过 CLOUD 数日的研究，终于发现了在战斗之时最为有用的一种战法，那就是下面我们要介绍的——

隐藏要素

把任何一个篇章完成一次后，便可再次储存游戏进度。此后，在游戏标题画面的选项中，会追加一个"履历"的模式。在这里可参看玩家已完成的各个游戏分支，以及重温每个分支的画面片段。此外在"无双十杰"一项中，会把玩家在战斗里作出的最大连携击破数以排名方式记录下来，同时也列明了每一击的战法名称和使用武将等，好让大家以此为目标向更高的击破数挑战。道具方面，除我方的武将原有已装备在身上的道具外，通过占领特定都市或用三次以上（含三次）的战法连携来击倒指定武将，均可得到相当珍贵的道具。

超级十连携教程

1、准备工作：

2 个军团加上 2 个工作兵派到同一个战场（正好十个人）；2 个军团军师最好都有陷阱或挑拨技能（如果是刘备、诸葛亮和徐庶当军师）；2 个工作兵有伪退诱敌技能（一般工作兵有）。这些条件都很容易达到。

2、原理：

要充分理解和利用军师的连环特性（非常重要）。

连环的特性：①被军师技能连环住的敌将 1 回合不能行动，这样就可以安心布阵了；②在连环后，我方任意武将在任何时间、任何地点发动任何技能，军师的技能连环会被马上解除，并发动技能（使连携数累加）。

流程：2 个军师将 2 个敌人拉到跟前→再利用 2 个工作兵分别拖入 2 个预设阵地中（2 个预设阵地由另外 6 个武将组成）→发动攻击

3、基本阵型图：

XXXXXXXX　　敌人 1　　敌人 2
XX
XX
XX
XX 武将 1XXXXXXXXXXXX 武将 3 武将 5
XX 工作兵 XXXXXXXXXXX 工作兵
XX 武将 2　　军师　　军师　　武将 4
XX 武将 6

注：2 个军师之间的距离无所谓，只要 2 个军师对面直线上都有敌人就可以了。

解说：刚上来不用做别的，2 个军师对敌人 1、2 用陷阱或挑拨的技能连环（注意一定得是连环），那么敌人 1、2 将会一直被封在原地。随后利用 2 回合时间来排阵，武将 1～4 用武艺性技能（如单骑驱、突击、奋斗），武将 5、6 的位置则看自己的情况而定，站在 1～4 旁边或后面都可以。如果是站在旁边，用援护、激励或督战。站在后面用激励、督战或后诘。注意我方武将脸的朝向，位于工作兵上方的武将应朝向下方，在工作兵下方的武将朝向上方，2 个工作兵的两边必须空着。

发动时机：在一个军师行动时发动陷阱就行了。

4、由基本阵型图衍生的阵型：

XXXXXXXXX　　敌人 1　　敌人 2
XXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX 武将 6 敌人 3
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX 武将 5
XX
XXX 武将 1 XXXXXXXXXXX 武将 4
XX 工作兵 XXXXXXXXXXXX 工作兵
XXX 武将 2　　军师　　军师　　武将 3

解说：这种阵型是在速度快的敌马将 3 冲到阵前时布的。只要派 2 个以上的武将（如图中的武将 5、6）用连携打他，军师的陷阱技能连环会自动解除并发动，这样也会形成十连携。干脆只派一个武将堵住也行，当这位武将行动时随便发动一个技能就会激活整个阵型。布置两个武将的好处是可能将第 3 个敌人干掉。

5、注意事项：

在军师对敌人发动连环后，我方在布好阵之前不要发动任何技能。在布好阵之前，要用军师连续用连环，这样敌人 1、2 就会一直呆在初始位置（要求军师智力高）。敌人 1、2 最好不是军师，否则有可能解除连环。最佳的布阵时间在战斗刚开始时，因为就算是敌人 1、2 偶然自己解除了连环，也会直线前进，这样下回合就可以再用连环补上。一般第 3、4 个回合就能发动十连携了。

生化危机全系列（DRAGON）

原来都没这么尝试过，由一代开始，连续玩"生化危机"系列的每部作品。这次为了"卷首特辑"，在一天多的时间内按照故事时间的顺序，将"生化危机"、"生化危机 2"、"生化危机 3"、"生化危机枪版"、"生化危机 CODE：Veronica 完全版"统统 ENDING，那种感觉是与每次玩单个作品完全不同的，就像看一部长篇电视连续剧一样。"生化危机"系列剧的"安布雷拉"篇还没有完结，剧情的展开就已经扑朔迷离，人物登场也层出不穷。按照目前的感觉，在安布雷拉篇完结的时候，看 CAPCOM 怎么把这些大人气人物都都捏合在一起。

通过对游戏的品味，个人感觉当初 CAPCOM 称希望在"生化危机 4"里结束安布雷拉篇的许诺可能性已经近乎于零，尤其是玩完"生化危机 CODE：Veronica 完全版"以后。虽然追加情节没有超过 20 分钟，但是信息量之大让玩家猜测后面情节的思路又多了几种。记得当初 CAPCOM 宣称，在"生化危机 4"里，他们希望以安布雷拉欧洲本部内部

为故事的发生地，从一切罪恶的核心开始完结篇的故事。这一消息宣布以后，许多日本官方杂志都猜测可能是选择一位安布雷拉内部人员做为主人公。而通过"生化危机 CODE：Veronica 完全版"来看，斯迪夫的人气确实高。本来当初只想让他出场"生化危机 CODE：Veronica"，结果因为人气的飚升，再加上和克莱尔没有完结的感情，直接导致在"生化危机 CODE：Veronica 完全版"中有尸体被运走一说。看来我们注目的"生化危机 4"，说不定是克莱尔的"千里寻夫记"。

Diablo（CLOUD）

近日心血来潮，翻出一张古旧的 PS《Diablo》，准备重温多年前的旧梦，突然间欣喜地发现，却原来 99 年初留下的游戏记录竟依然存在，不由得暗自赞叹还是日本的原装记忆卡好，都三年多了还没有任何要丢失记录的迹象。由于本人是 BLIZZARD 公司产品的忠实 FANS，所以对这款全球闻名的美式 RPG 更是情有独衷，打开我的柜子你可以看到——原装 PC 英文版《Diablo》一套（托朋友从美国带的）、奥美代理 PC 英文版《Diablo》两套（一套是自己去连邦软件店买的，另一套则是从网上定购得来）、奥美代理 PC 中文版《Diablo》一套（也是从连邦软件店买的）、奥美代理 PC 英文豪华版《Diablo Ⅱ》一套（连邦预定购得）、奥美代理 PC 中文版《Diablo Ⅱ～毁灭之王》一套（连邦入手）、原装 PS 日版《Diablo》一套以及原装 PS 美版《Diablo》一套，另外和《Diablo》有关的图书、海报、模型玩具更是数不胜数。

和 PC 版开放的游戏环境及可以随时存盘的方便条件相比，PS 版的场景稍嫌单纯，且最多只能两人同时游戏，不似 PC 可以四人联机组队作战。缺点不一而足，首先画面的分辨率太低，人物、背景略显粗糙，唯一超越 PC 版的便是村中哗哗流淌的小溪，当你走到溪边的时候，清澈的水中便会倒映出你的身影，如此细腻之处是 PC 版没有达到的境界；其次操作手感受到手柄的限制，远没有鼠标的灵活自如，这点可以谅解也可以克服，毕竟游戏的平台从 PC 转移到了家用机上面，作出一些改动是必要的，好在所有的键位都用到了，也比较容易上手；最令我难以忍受的是它的读盘速度，虽然 PS 是 2 倍速的光驱，可《Diablo》的数据量实在太大，每切换一次场景要消耗的时间足够你喝杯水再上趟厕所的了。

别看我列举了一大堆《Diablo》的缺点，但瑕不掩瑜，我批判它正是为了"爱之深责之切"的缘故，不管怎样我都是一样地爱玩它。我几乎不执行单人任务，因为我无法接受一成不变的地图、敌人和道具。《Diablo》最大的特点在于其多人模式、在于其每次深入地城时随机生成的地图场景、在于其各式各样的别具特色的武器和防具，所以我只玩多人模式。PS 版不支持多人联机，但却可以接两个手柄进行两人游戏，只要在存储进度的时候选择 SAVE CHARACTER（记录角色）就可以把你当前使用角色的所有状况统统保存下来，包括角色的状态数值以及身上携带的道具等，通过这个手段便可实现和 PC 版一样的多人游戏模式了，因为在 PC 版上也是通过自动保存角色的状况而得以继续进行下次游戏的。

我比较爱用女弓箭手（Rogue），因为她的移动速度较快，虽然攻击力不如武士（Warrior）、魔法攻击又不如法师（Sorcerer），可我从来都很欣赏远距离的攻击类型：比如弓箭手、比如狙击手。况且虽然她身为女性，可防御力却是三人之中最高的，加上敏捷度超高，没人能追得上她，完全可以采取游斗战术，弥补了其他两处不足。我练的这个弓箭手目前的等级是 37，距离下次升级还差十几亿的经验值，由于游戏采用了等级平均制，所以角色的等级越高，消灭敌人所能得到的经验值也就越少，虽然最高的角色等级是 50 级，可真要想练到那个级别，没点毅力是不行的。随着深入地下层数的增加，越来越凶狠的敌人也涌现了出来，其中尤以"硫酸狼"（就是我对那种口喷绿色酸水的像狗一样的生物的称呼）和施放魔法攻击的"魔女"和"魔法师"最为难以对付，必须得将角色的"三防"（即防火、防闪电、防魔法三项防御的通称）调整至最大才不至于被打个手足无措。除了通过装备带有这些属性的武器、防具之外没有别的办法可以增强各种防御能力，所以才说道具的收集是本游戏魅力最大之所在。

在此 CLOUD 公布一个本作的秘技，玩过 PC 版的玩家想必应该知道有个"复制大法"吧，角色身上所有的道具都可以由一变二、由少变多，大大降低了游戏的难度，同时也大大增强了游戏的乐趣，这样如果某人有一件比较好的道具就可以通过复制来赠送给另一个人，在游戏中提前实现了"共产主义"。PS 的移植版由于不支持鼠标操作，所以这个秘技也很难得以实现，好在 BLIZZARD 还是留了后门，可以让我们继续享受"复制"的乐趣，虽然方法有些繁琐。秘技的前提是双人（A、B）游戏，然后双方各自保存角色，将 B 的金钱丢出来给 A，A 拾取道具后再次保存角色，从按下 SELECT 键的菜单中选择最后一项退出本次游戏，于主菜单选"NEW GAME"，再选双人游戏，然后分别读取 A 和 B 的角色记录，进入游戏后便可发现，A 身上的金钱已然加倍，而 B 身上的金钱却依然存在，本"复制大法"正是利用了游戏存盘可读写的空子而成功的。另外需要注意一点的是，如果只是复制金钱的话还不要紧，若想连同道具（如武器、防具、戒指、护身符、药瓶等）一同复制则要小心，本游戏的另一个 BUG 就是两名角色不能同时携带两种完全相同的复制出的道具，否则两种道具都会消失。想要道具却不想让它消失的玩家在复制完成并记录之后就最好不要再让 A 和 B 同时登场了，CLOUD 建议不妨专门建立一两个用来储存各种道具的新角色，这样便不会影响到道具的存在问题了。

鬼武者 2（laser）

对于一个只看片头便能被震动的游戏，在自己来说是很少的。很久以前的"刀魂"是一个，不久以前的"FF X"是一个，现在，又多了"鬼武者 2"。从分镜头的运用和画面的张力来看，"鬼武者 2"的开头 CG 已经达到了理想化的极至。雨宫庆太绘制的人物配上和森正治雄壮的配乐，经过岩本晶大师级的导演，一幕一幕总在心中徘徊不去，总有一种再看一遍的念头。尤其是介绍几位仲间的时候，画面、色彩、动作及音乐的搭配已经达到了天衣无缝的境地，还是那句老话："强"就一个字！

话说回到游戏本身，对于一年以前的一代来说，这一代在各个方面上又更进了一步。在保留一代强势的基础上系统的更加强化，伙伴及道具转换系统的引入（和战国几位赫赫有名的人物并肩作战感觉真是爽啊），CG 背景绘制得更加细致……总之，日本游戏杂志 FAMI 通给其打出的 9、9、9、9 的金殿堂得分，在自己看来一点也不过分。

说一句题外话，真很喜欢这代中信长的形象，强大且不失威严之感，邪恶却毫无狰狞之意，而且还是大家明白为其做的声优，和自己心目中第六天魔王的形象几乎一致。

异度传说（shining）

经过 5 天日以继夜地奋战，异度传说剧情版攻略终于完成。回顾已经成为过去的数日，可谓是快乐和痛苦交织并存，颇有一种说不出的滋味。玩到盼望已久的异度传说，并在游戏过程中为剧中人物的情感所感染，看到自己喜爱的角色逐渐成长、力克强敌，这种快乐是难以言表的；正玩在兴头上却要不断地截图、停下来打字写攻略、整理图片和翻译材料，这种痛苦也很难用语言表达。

异度传说是世界观博大、内涵丰富的游戏大作，本作承继了 1 代异度装甲的风格构置出广阔的世界、多姿多彩的人物和众多的悬念谜团——西欧之父的死亡、科斯莫斯的过去和未来、U－TIC 等各大组织内幕、14 年前的事件真相、纳比莉姆（出自圣经，天使和人类的孩子）的预言、所巴鲁之谜、乌多的觉醒乃至于人们为何在 2000 年前舍弃被称之为"丢失的家园"的地球等等，悬而未决的事实在太多太多。

本作主题上表现了未来时代中人类与智能人造人的关系，是内涵深刻的主题。既是今后必将面对的现实问题，同时也影射了现今社会的人际关系。在现今社会中不也存在着金钱至上、以权利和财富决定地位的不平等吗？科斯莫斯、毛毛等角色虽然是人造人，却具有人类的高贵品质——待人平等真诚、勇于舍己救人，这也使我不由得不对他们宠爱有加。

本作的游戏画面堪称一流，细腻而靓丽，体现了大作风范。

系统设计虽复杂，但操作上并不麻烦，很体贴玩家。战斗十分爽快，用充满迫力的必杀技将敌人一扫而光真是痛快淋漓！使用 6000HP 的机体也能充分显示自身的强大。

剧情方面悬疑较多，但由于时间紧迫，内容繁多，翻译时大多只看一遍就匆匆通过，所以难以避免疏漏之处，敬请见谅。一些游戏中出现的新名词在系统后的名词解释中作了补充注解，希望能对大家了解剧情有所帮助。

人物设计是本作最突出的一大亮点，6 个主角乃至其它众多配角都塑造得个性鲜明、栩栩如生，仿佛就生活在我们身边。游戏中的经典场面至今难忘，主角们那一次次发自心灵的呼唤现在仍回响在耳边。

关爱、真诚、奉献的主题让我又一次陷入反思……









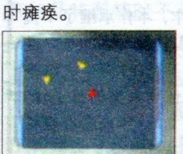
探索系统



会话\调查

靠近 NPC 按○键可与之对话。取道具、开门也同样按○键。

破坏目标



靠近一些场所的固定物时，会出现青色的目标显示，这时按□键即可破坏目标物。出现复数目标时，可用 L1 或 R1 键变更目标。破坏目标的目的——取得道具、开辟道路、击中爆发装置使周围敌人暂时瘫痪。

雷达



画面右下方有雷达显示，可确认敌人和 NPC 的大致位置。红色：玩家　绿色：NPC　黄色：敌人　红色：发现玩家的敌人

道具的买卖

与银色的柱形标记接触按○键可进行道具的买卖。用方向键和左摇杆的左右可以选择道具的种类，以上下来选择道具。在副窗口确定数量后即可购买。

纪录



与金色的柱形标记接触按○键可进入纪录画面纪录存档。需要记忆卡有 225KB 以上的空容量，最多可存储 99 个进度。

主菜单



按△键显示主菜单，可进行必杀技或特技的设定。○键确定，X 键退回前一画面。

アイテム

可进行道具使用、特殊道具・武器・饰物的阅览。L1 或 R1 键可切换栏目。

エーテル

エーテル的使用、设置和点数分配。角色的特殊能力相当 RPG 类型游戏的魔法，使用时耗费 EP。消费 E.PT，通过点数分配使**エーテル**进化，还可将自己的**エーテル**传授给他人。要注意**エーテル**必须设置后才可使用。

必杀技

必杀技的使用、设置和点数分配。角色在战斗中使用的必杀技，使用时耗费 AP(行动值)。消费 T.PT 通过点数分配使必杀技强化。强化可能选项是[TECH(威力)][SPEED(速度)][WAIT(使用必杀技后的等待时间)]。威力等级最高 50 级。必杀技也必须事先设置才可在战斗中使用。



スキル

スキル的使用、设置和点数分配。由饰物引发出的能力效果提升，不耗费任何数值。消费 S.PT 可从饰物中引发出**スキル**。[S.LV]是现在的**スキル**等级，饰物也设定了使用等级，**スキル**等级高于使用等级才可引出饰物中秘藏的**スキル**。同样，**スキル**必须设置后才可使用。

キャラクター

给角色装备武器、道具，作能力强化。

STR\力　VIT**エーテル**力　EATK**エーテル**防御力　DEX\命中　EVA\回避　AGL\速度

A.G.W.S.

变更机体的武器装备，设定搭乘者。

FHP\机体 HP　DPOW\力　PARM\物理防御　EARM**エーテル**防御　AGL\速度　WAGL\武器的总负荷

战斗系统

依靠 AP 值行动

在战斗中，全部行动都需要 AP。各个行动分别规定了不同的 AP 消费值。

通常攻击

消费 AP 值为 2，□键为物理系近程攻击，△键为**エーテル**系远程攻击。初始状态 AP 值为 4，可 2 次连续攻击。



必杀技

消费 AP 值为 6，在 2 连续攻击后使出。使用之前上回合的 AP 值必须有 2 的剩余。如强化必杀技的速度，将 AP 消费值降为 4，即可快速使出必杀技。

由 BG 值爆发加速





使用通常攻击、必杀技可储备 BG 值，此数值到达 1 后即可爆发加速。按 R1R2 键显示可爆发的角色头像，按□△○选择对应角色爆发，可打破行动顺序抢先攻击敌人。

战斗环境

角色的行动受到环境影响，环境性质有 4 种类型，从左到右依次是——无影响、提高会心率、提高 BG 上升率、提高胜利点数。可根据战斗环境组织战术。



专用技

科斯莫斯、基克不能搭乘 A.G.W.S.，取而代之的是拥有个人专用技。在 AP 值为 6 时，按○键即可使出。注意此攻击设定了攻击回数。



人物介绍

西欧

22岁。vector第1开发局科斯莫斯计划系统开发室主任。18岁时进入vector第1开发局。表面上看似弱不禁风的样子，而实际上由于血统关系而使运动能力超群。具有祖父亲传的柔术特技，使用貌似柔弱的玉腿可将旁边的男人一脚踢飞。

科斯莫斯

由vector开发的女性型战斗用人造人。是在**レアリエン**技术发达的时代，全部由机械部件构成的稀有存在。凡事以逻辑、效率、任务3原则为优先，无条件保护开发者西欧。装载着与他人交流的〔模拟人格OS〕。科斯莫斯是对GNOSIS用的开发系统总称。

凯伊奥斯

生年月日不明，年龄不详。表情温柔，感情细腻的少年。琥珀色瞳孔和银发是特征。除了自己的名字以外，一切过去都不泄露给他人，周身为谜所包围的人物。

基克

130岁。原连邦警察第1875特殊作战司令部分遣队队长，30岁殉职。2年后作为战斗用半机械人复职。现属接触小委员会。一度死亡的个体在法上的地位是"公的备品"，不能由自己的意志决定生死。因此，与憧憬人类的毛毛相反，想要将自己的生体部位消灭，将自身存在抹消，从人还原成物质。有丰富的人生经验。

毛毛

觉醒年月日不明。外观上是12岁左右。是对GNOSIS以接触、观测为目的开发的百式观测器。由米兹拉比创造，她的外型是以米兹拉比的亡女樱花·米兹拉比为原型的。

朱尼亚

26岁。库卡基金会的代表理事，趣味是收集古书、古式枪，卡伊纳恩·库卡的养子。是以在过去使星团连邦陷入危机的被称作"乌多"的意识体的数据资料为基础，作为其反存在而生成的特殊人类——U.R.T.V.中生存下来的一人。赤化个体666，红发鲁伯多，朱尼亚是化名。

巴基鲁

32岁。星团连邦军海兵队中尉。A.G.W.S.驾驶员，技术一流。相貌凶恶，由于DME中毒(因**レアリエン**的体组织进入体内而引发的疾病)，全身的皮肤龟裂突起。本在序盘被科斯莫斯击毙，但不知为何在终盘又出现在西欧的面前。

凯比恩

26岁。vector第1开发局科斯莫斯开发计划主干技师。西欧的直属上司、恋人，在2年前的科斯莫斯暴走事件中死亡。担当科斯莫斯的程序和身体的软硬件全部设计。

马古利斯

44岁。U-TIC机关的核心人物之一。小行星**プレロマ**的总司令官。与14年前的米鲁其亚纷争有密切关系的人物。冷酷无比的剑之达人。

米兹拉比

享年52岁。百式观测器的创造者，即毛毛的生身之父。旷古罕见的天才，生前有多种研究成果，为连邦建立了莫大功绩，在米鲁其亚纷争的战乱发起之年死亡。

卡伊纳恩·库卡

26岁。星团连邦米鲁其亚自治州所属特殊财团〔库卡基金会〕代表理事。U.R.T.V.个体669号。

阿鲁伯多

26岁。由炼金术产生的白化U.R.T.V.个体667号。乳白色头发。

阿莱恩

24岁。vector第1开发局科斯莫斯开发计划系统开发室副主任。毕业于星团连邦最高学府波罗美奥大学，资本家出身，但自己却从不参与。

安多利由

36岁。连邦军海兵队中佐。巡洋舰**ヴォークリンデ**的副舰长。

威鲁海鲁姆

vector的创建者和总帅。10年前就任星团连邦枢议院会议议长。与凯伊奥斯同样，出身、经历等一切被谜所包围。

海鲁马

56岁。现米鲁其亚自治州政府代表讨议员。元军人，一手扶持朱尼亚、卡伊奥斯设立库卡基金会，对2人非常理解。密切关注和警戒U-TIC的复出和乌多的觉醒。

名词解释

星团连邦

约50万个行星所构成的星间联合国家。在维护连邦法的范围内，各星系分别独立自治。主星是费弗斯。

レアリエン

合成人类。分子工学的集大成所在，身体组织构造使用与人类相近的碳素和硅素类液体金属。制造**レアリエン**的企业虽然很多，但基干程序，即中枢神经系统全部是由vector负责。

接触小委员会

连邦政府为对处GNOSIS现象而设立的研究委员会。构成人员包括官方、财界、学术者等多方面人士2000余人。毛毛的开发者、保护者由莉博士也是其中一人。

U.R.T.V.

持有乌多的反存在波长的生体兵器。由迪米特利博士生产了669体。669体由同一培养胚诞生，经诱发突然变异使个体分别具有特殊能力，头发颜色和眼睛颜色也各不相同。

朱尼亚具有控制成长的能力，阿鲁伯多具有身体再生能力，卡伊纳恩具有暗示(用声音干涉他人意识)能力。

白化

接触过GNOSIS的人类变成纯白而碎散的现象。西欧和安多利由都曾一度白化，安多利由之后变成了GNOSIS，至于西欧会否变化目前不明。

纳比莉姆的歌声

米兹拉比创建的巨大装置之一。可发出只有特定者才能听到的"歌声"。具体用途不明。

天之车

米兹拉比建造的巨大设施，目的不明。具有吸收GNOSIS，使之成为动力的机能。也是毛毛诞生的场所。

仿真物

指的是将某一特定的计算机系统，用不同的硬件、软件模拟作动。本剧情的仿真物特指索巴鲁仿制品。将"索巴鲁"作成"仿制品"到底是意味着什么，出于何种目的？现阶段还未揭示。

GNOSIS

除了知道其对人类有敌对行动的事实以外全部被谜所包围的未知意识体。处在与现世隔离的"某一领域"，通常无法与之接触。外观上具有各种各样的形态，如同幻想生物一般。

人格矫正设施

人为地将脑内组织改变，调整脑内物质的生成，以改变对象者的人格为目的制造的。在这个时代，重刑犯毫无例外地被施行这种处置。实施完处置的人，经过一系列再教育后返回一般社会。

超广域希尔伯特力场

就是将希尔伯特力场以超广领域展开。通常，科斯莫斯的希尔伯特展开半径是30万公里；然而，当出现数目极多的GNOSIS时，根据西欧的状况判断指令，可将范围扩大到半径数百天文单位。

DME中毒

人类因摄取**レアリエン**的体组织而引发的中毒症状。摄取者会由于中枢组织和脑组织的变异产生精神状态和肉体的异常反应，在发生强烈拒绝反应时会导致死亡。目前没有很好的治疗方法。

额上的标志

在安多利由的额上浮现出的标记。施行人格矫正处置的人必定要施加此标志。在真皮部分施加分子等级加工，将此部分与需矫正的脑神经连接，在感情超过限度时会显露出来。

乌多

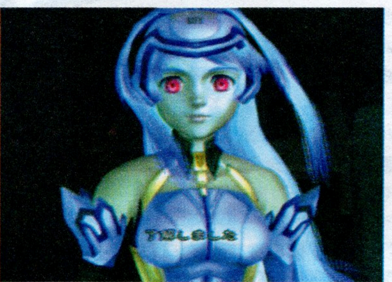
在纳比莉姆给西欧他们看的未来映像中，从旧米鲁其亚引发出了巨大波动。由卡伊纳恩、海鲁马、威鲁海鲁姆说的话可以推察，乌多与14年前的重大事件有关。由纳比莉姆的话可知乌多是意识体……

エンセフエロン

Xenosaga Xenosaga Xenosaga

流程攻略

科斯莫斯启动＊1→程序400开始→进入**エンセフエロン**大楼内→2层最里面的房间→上台阶与『**トレーム** SPX』战斗→**エンセフエロン**的目标变更为G型→通过纪录点后在控制室(纪录点房间出来右侧的房间)『**ミッションキー**(任务钥匙)』入手→使用『**ミッションキー**』打开1层入口处正面的门进入＊2→与『**トレーム** GX』战斗＊3



剧情简介

＊1vector第一开发局的工作人员正在紧张地忙碌着，今天要进行合成人类科斯莫斯的启动试验。经过一系列程序操作，科斯莫斯终于睁开了双眼。总工程师西欧将带领她进行多种测试……

西欧：你好，科斯莫斯。感觉怎么样?

科斯莫斯：你好，西欧。一切正常。

西欧：那么，先作一下自我介绍吧。

科斯莫斯：我是作为对GNOSIS(**グノーシス**)专用、人型扫荡兵器——0.000000001，开发KP—X，略称KOS—MOS。出力是……装备是……

西欧：很好，就到这里。

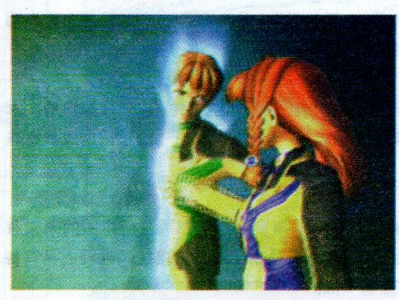
科斯莫斯：是。

西欧：好不容易能够开始启动。可还要先进行测试实验。经过一连串的检测工作后，你还要继续睡眠呢。

科斯莫斯：是那样啊。

西欧：感到有点悲伤吧。

宇宙：我的感情系统是根据作为主人的人类易于使用的方式而被制作出来的。在这种场合下，由于你是vector第一开发局的"科斯莫斯"开发计划的总工程师。所以为了很好地保持与你的关系，我的程序系统需要判断在这种场合下有没有表现出悲伤的必要性，然后再根据判断结果采取相应的行动。就是这样，而现在经过判断并没有那个必要性。



西欧：(笑)是那样啊。

科斯莫斯：那是我最开始知道的事。希望能够得到理解。

西欧：尽管这样，科斯莫斯。我现在的心情仍是很复杂啊。虽然很高兴你能苏醒，但想到你还要继续再沉睡下去，一定会非常寂寞的。而且在你下次苏醒的时候，也许会是在血流成河的时候。因此从内心里还是不希望那一天的到来。

科斯莫斯：——

西欧：明白吗?

科斯莫斯：对于难以理解的人类的思考，特别是非逻辑的思考，我不能理解。



西欧：是吗。如果在今后的什么时候你能够理解就好了。

科斯莫斯：我会妥善处理的。

西欧：那就开始吧，科斯莫斯。阿莱恩，继续，请从277开始。

科斯莫斯：明白。

[副主任阿莱恩表现出对主任西欧异乎寻常的特别关心，结果招致女同事的讽刺挖苦，阿莱恩用发怒来作掩饰。接下来开始进行程序400]



西欧：说明一下，这里是以公元2000年初的废墟为模型在网络内构筑的模拟空间。这次的任务是与**エンセフエロン**内的目标交战。红色是敌人标记。击中绿色目标炸毁固定物可攻击周围敌人或取得道具，要有效地加以利用。

＊2[**进入任务最后区域**]

阿莱恩：终于要结束了。怎么了?

下属：在科斯莫斯主机体上，构筑了新的网络连接。可现在却没有任何反应。尽管如此还是很厉害的呀，这么快速成长的网络以前还没有见过。副主任你看，**エンセフエロン**地图的一部分开始产生变化了。

阿莱恩：这家伙——

西欧：阿莱恩，现在开始与目标交战吧。

阿莱恩：主任在借助科斯莫斯主机体的知觉。在这种不安定的状况下作战实在是太危险了。

西欧：不要紧的。还可以。

[开始与『**トレーム** GX』作战]

＊3[战胜『**トレーム** GX』]

西欧：很不错呀。尝试发动希尔伯特力场。

阿莱恩：主任，不要做任务以外的事情。

西欧：科斯莫斯，发动希尔伯特力场。

科斯莫斯：了解！希尔伯特力场发动!

阿莱恩：不是说了不行了吗。现在状况如何?

下属：**エンセフエロン**异常!

阿莱恩：糟了!

下属：现在是即将崩溃的状况。

阿莱恩：真的?主任!那里很危险，请立刻回来!

西欧：等一下，还差一点。

阿莱恩：主任，边缘系统发生神经冲击，正在激化，已经到限界了。赶快强制停止程序，将主任救回来。

下属：了解，强制停止程序。停止信号遭到拒绝。主任那里已经切断了联系，从这里不能控制。

阿莱恩：什么?

下属：距离**エンセフエロン**崩溃，还差10秒。

阿莱恩：完了！该死的!

[在即将消失的『**トレーム** GX』影像中，又浮现出一个少女的影像。西欧与少女久久对视着。这时，阿莱恩突然从时空门冲出，一把拉住西欧的手将她拉入门内。]

阿莱恩：不要紧吧?

西欧：嗯，谢谢你了。我有点儿过于任性了。

[阿莱恩一下子蹲下身低下头]

阿莱恩：以后请别再这样了！简直是不想活了。

西欧：对不起，对不起。不过，多亏这样，我想能有好记录了。而且还有……(脑海中浮现出那个少女的影像)

阿莱恩：发生什么事了?

西欧：不，没有什么。啊，马上进行数据解析吧。今天是截止日，上面该催促了。

全舰通知：本舰将于3分钟后穿越时空门。为了防备非常之时，请各人回到自己的工作区域。再重复一遍……

穿越时空门结束，现宇宙领域脱离时间是在……中佐和舰长大佐正在讨论作战问题，一女性对本次作战任务的目的提出疑问，中佐解释说这

是星团联邦政府上层决定的，无权过问，最重要的是首先保证自己的安全。

舰长：这次作战极为重要……

下属：所以才给我们配备了"王牌"吧。

中佐：中尉，通知西欧主任整理完数据后马上到舰桥指挥室来。

中尉：是！

下属A：王牌，是那个智能机器人吧？

下属B：是吗？不知道呀。

A：应该是的。

C：据说比当初的预定进展慢了许多。

B：没有办法啊。2年前的启动试验发生死人事件。这样下来，一定就更谨慎了。

A：说是王牌，也不过是实验品嘛。要是出了什么问题可怎么办？结局还是vector自认倒霉吧。

［西欧接到上面的命令去上交报告。］

攻关指导

由于是游戏最开始阶段，难度较低，要先熟悉一下作战系统。注意『トレーム GX』的攻击力稍强，要在适当时候给西欧回复HP。

ヴォークリンデ战舰

流程攻略

出科斯莫斯调查室（与研究员对话后可返回**エンセフエロン**，在打倒**トレーム** GX的地方得到『**バトルパスポート**』*1→流程攻略出科斯莫斯调查室（与研究员对话后可返回**エンセフエロン**，在打倒**トレーム** GX的地方得到『**バトルパスポート**』*1→索巴鲁（**ゾバル**）格纳库→**レアリエン**调查室呼叫，先回自己房间（兰紫色显示屏对面房间）取得『调查用数据』再去**レアリエン**调查室→与卡斯帕塞（**カスパーゼ**）大尉谈话*2→与**レアリエン**调查室所有的人对话→巴基鲁（**バージル**）登场→通过2~3通路，前往第4通路（由斯瓦卡曹长那里得到『**セグメント F**』）→第5通路→到指挥室作调查报告*3→在A.G.S.W.格纳库取得M.W.S.→自己的房间*4→决定去科斯莫斯调查室与GNOSIS战斗（不能战胜，逃走。此后再与GNOSIS战斗则会导致gameover）→进入第5通路，按下隔壁作动开关将GNOSIS隔在门外→按下全析影像『**ホログラム**』开关，吸引GNOSIS视线，趁间隙通过→通信室（此处先引GNOSIS过来再逃入通信室）→第4通路，上梯子按动开关，打开紧急搬入口将GNOSIS吹飞后通过。（途中向障碍物附近的男子打听有『破碎**プラグイン**』→在A.G.W.S.格纳库『破碎**プラグイン**』入手→破坏第4通路的障碍物继续前进（先引出GNOSIS再往回绕圈甩开它们，途中从斯瓦卡曹长那里得到『**デコーダ**·7』→调查在第3通路倒下的兵士得到『船员房间钥匙』→第2通路*5→与『**サイクロップス**』战斗→从阿莱恩那里得到『VX-1000』→索巴鲁格纳库与『**ミノタウロス**』决斗*6

剧情简介

*1［科斯莫斯调查室里］

西欧：我走了！

阿莱恩：走好啊。

［走廊里，下属议论着说这次的任务一定是很不寻常的］

［科斯莫斯调查室里］

托卡希：当作自己的老婆照顾倒也挺合适的。

阿莱恩：你瞎说些什么！

托卡希：你现在不就是把她当作老婆一样地照顾吗？

阿莱恩：赶快去总结材料！

托卡希：是了。（低声）总那么害羞地掩饰自己。

阿莱恩：你说什么？

托卡希：什么也没说，听错了吧？

阿莱恩：该死的！（看见西欧忘记拿走的数据资料光盘，用手拿起）哎呀，真没有办法。

托卡希：太好了，这不就有了两个人在一起的绝妙借口了吗？顺便邀请她一起吃饭怎么样？这边有我们呢，尽管放心好了。该出手的时候如果不出手可就……

阿莱恩：到底在胡说些什么呀！该死！我……我只是去把这个交给她。

大家（一齐）：努力呀！努力呀！

阿莱恩：（大声）别再胡言乱语了！（自言）如果可以的话，确实很想那样的。

［路过索巴鲁格纳库，看见少佐正在用拳头教训下属让他们不要松懈。西欧却由此想到了温柔体贴自己的恋人凯比恩……在"封印物体"前，西欧进入幻境见到了上次试验时出现过的谜之女孩。入神的她险些被环绕装置击中，因而遭到少佐的责骂。阿莱恩追上西欧将光盘交给她，但西欧还在心不在焉地考虑心事，结果阿莱恩一直没能找到机会邀请她吃饭而懊丧不已］

*2［**レアリエン**调查室呼叫］

西欧：有什么问题吗，大尉？

卡斯帕塞：西欧，真抱歉，总是麻烦你。今天计划学习新战术，但怎么也不能顺利运行。

西欧：真的，出现了排斥信号呢，让我看看吧。

［与**レアリエン**交谈具体情况］

西欧：大致已经可以了。

卡斯帕塞：真是了不起啊！不但作科斯莫斯的技术开发，而且还要给**レアリエン**（人造人）作心理治疗，即使是专家也是不易做到这些啊。

西欧：只是按照上面的指令行事，我一个人哪儿行呀。现在我正要申请转入三局。

卡斯帕塞：vector第一开发局据闻是精英中的精英集团，为什么还要……

西欧：想更多地了解他们的情况。

巴基鲁（突然出现）：那些家伙的情况有什么值得了解的吗？（在**レアリエン**身上嗅了嗅）散发着令人作呕的臭气。

卡斯帕塞：你适可而止吧，少佐不是指示说大家要相互援助吗？

巴基鲁：相互援助，使用这些实战能有保证吗？可笑啊！

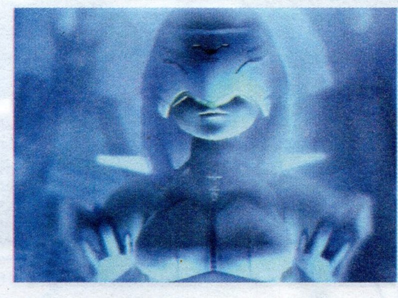
西欧：他们都是非常优秀的战士。

巴基鲁：他们？对使用品不要用人类的称呼方式！

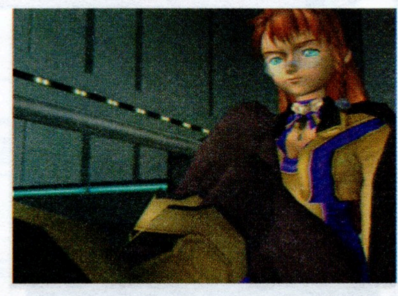
西欧：你的话不对。他们具有和我们一样的知觉和感情。关于**レアリエン**的权利方面，在4763年的宪章中就已登载。

巴基鲁：表面上是人道主义，而实际上你们vector不也正将其作为使用品使用吗？不，是



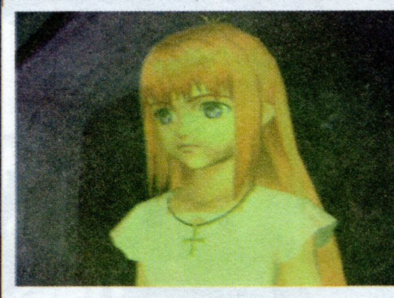






















商品。不管怎么说都是所谓的战斗用道具而已。而且，你知道吗？（把手放在西欧肩上）在vector，还有"商品管理的紧急处理方案"啊。

レアリエン中一人：中尉说的很对，我们确实是作为商品而被制造出来的。但我为自己的工作感到自豪，我们所依从的完全是自身的意志。

巴基鲁（受打击捂住头蹲下身去）：自由意志，那就尽情享受吧。会有一天你们能明白的，就像我一样……（离去）

［西欧离开时］

卡斯帕塞：很抱歉，西欧。以前他不是这样，自从发生那件事后。巴基鲁是我在士官学校的同学。

西欧：坏了，忘了去指挥室汇报了。对不起，以后再来看大家，再见！（匆忙离去）

＊3［舰桥指挥室］

中佐：科斯莫斯准备如何？

西欧：现在系统上还不安定……

中佐：那只是借口！西欧主任，想一想你为什么要来这里工作？沉睡的兵器没有存在的必要！作为兵器只有在投入使用时才具有它的意义！

舰长：不，中佐，听我说！如果能直至整个作战结束也不动用她，不是最好的吗？毕竟只是非常之时迫不得已的手段。

中佐：告、告辞了。

舰长：她对于我们来说确是极为重要的，但也不能操之过急，有什么情况再来向我汇报吧。

＊4［西欧有些疲倦，回到自己房间］

［中佐和司令联络，司令告知中佐敌人即将来袭，让中佐准备启动科斯莫斯，一定要保护好索巴鲁格纳库的"物体"］

［西欧与哥哥联络，交谈后躺下休息，梦中见到谜之女孩］

［舰队突遭大量 GNOSIS 袭击，GNOSIS 侵入舰内，船员纷纷遇害。西欧清醒，拿起掌上电脑发现科斯莫斯失控］

西欧：是谁把科斯莫斯……和上回很相似啊。

［回想起上次科斯莫斯启动试验失败，凯比恩遇害时的情景，匆忙赶往科斯莫斯调查室］

＊5［尽全力躲避 GNOSIS 的追击来到第 2 通路，与大家汇合。但大家集中火力仍然抵挡不住GNOSIS 的进攻，同伴相继惨死。西欧遭遇危险，**レアリエン**舍命将她救出］

レアリエン：西欧，由我们挡住它们，你快走吧。通过前方区域到达格纳库，在那里有救生艇，乘上它即可脱离主舰逃生。

西欧：不要！你们怎么办？我不能一个人逃走，大家要一起回去才行！

レアリエン：我们不就是为了在这种时候发挥作用才被创造出来的吗？放心走吧，这是我们生存的意义。

［转瞬间，**レアリエン**即被全部打倒在地，身负重伤］

［巴基鲁突然从西欧手中抢过掌上电脑，操纵重伤后的**レアリエン**战士们爬向 GNOSIS］

巴基鲁：已经有 14 年了，是米鲁其亚归还时的事了。那时的我为了某种目的曾经在战场上干掉了它们几个。这样很好，看我怎样用这些木偶玩具击败它们吧。

西欧：不要啊！你把他们当作什么。你这是对人权的侵害！

巴基鲁：米鲁其亚的宪章我是知道的。宪章第四条十三项规定，作为战斗用**レアリエン**在非常时或暴走时回避危机的手段，需设置通过控制终端抑制他们行动或引发自爆的系统，并由现场指挥者决定是否实施。而现在的指挥者是我。

西欧：停止啊！你没有结束他们生命的权利！我绝不允许你使他们自爆！

巴基鲁：你还指责我，那你为何不将此机能消除，给与他们自由之身呢？

西欧：那是法规规定的。

巴基鲁：为法规所束缚的你还不是跟我一样。他们的存在价值不就是这样吗？这就是造物与被造物的关系，这是他们的全部存在意义。

［巴基鲁使用终端控制器操纵重伤下的**レアリエン**男女战士挣扎着抓住 GNOSIS 的脚，然后全部自爆……爆炸过后 GNOSIS 仍然无事继而向二人逼近。］

［西欧被 GNOSIS 抓住，眼前闪过亲友们的面容，"我要死了，要死了……"。绝望之际，谜之女孩出现，女孩轻柔的声音在耳边响起"快点逃吧……"西欧脱离魔爪。一声巨响，墙壁被击穿，科斯莫斯现身，刹那间以强大实力击破周围所有 GNOSIS］

科斯莫斯：去第一格纳库。GNOSIS 的目标99.998% 确率是格纳库保管的"物体"。给我的任务是对那个物体的确认、保护和保证你们这些 vector 关系者的安全。格纳库 2 层有救生艇，请从那里脱出。

＊6［索巴鲁格纳库，GNOSIS 侵入］

西欧：安德利中佐。

中佐：你来这里作什么？啊，GNOSIS！

［科斯莫斯双手持巨枪走来］

中佐：苏、苏醒了！？

［巴基鲁用枪横扫 GNOSIS］

巴基鲁：来吧，来吧，混蛋们！。

［GNOSIS 从西欧身后出现，危机中的西欧被巴基鲁解救。巴基鲁和阿莱恩一起向 GNOSIS 开火。然而此时，科斯莫斯的攻击目标却锁定在巴基鲁和 GNOSIS 上。一阵枪声响过，巴基鲁倒在血泊中，而科斯莫斯仍浑然不知地继续射击将 GNOSIS 击倒。西欧颓然跪地，禁不住作呕］

科斯莫斯：主舰即将被击沉了，请快一些吧。

西欧：科斯莫斯，你知道自己都作了些什么吗？

科斯莫斯：我的责任是保护你们的安全，但没有接到有关保护军方人员的指示。

西欧：不要说这种蠢话。就因为这你就可以随意杀人了吗？为什么要射击巴基鲁？即使他不牺牲，以你的实力不也能对付得了吗？

科斯莫斯：当时巴基鲁正在我的射击轴线上。如果我不射击巴基鲁而采取迂回方式直接救你的话，一时之间总的战斗能力将下降 3096，而相比之下巴基鲁死亡所导致的战斗力低下才只有0.296。我只是在保证你生还的前提下采取的正确选择。救生艇的定员是 2 人，先考虑好谁和谁优先吧。

西欧：是那样。太残酷了吧。难道你就没有一点良知吗？
科斯莫斯：西欧，我不是人类，我只是兵器，这一点你应该最清楚吧。乘不乘救生艇？现在悼念一下巴基鲁也是明智之举，否则他不就白死了吗？
［支持不住的西欧被阿莱恩扶起。科斯莫斯走向金色封印装置，中佐慌张后退。BOSS 出现］
［击败 BOSS 后主舰被击沉，西欧和阿莱恩乘救生艇逃生，科斯莫斯发现新舰船出现便朝向那里飞去。

攻关指导

前往科斯莫斯调查室的过程十分危险，需仔细观察敌人动向使用各种方法避开 GNOSIS，一旦遭遇即告失败。对付 BOSS 时先要干掉左右两个辅助部分，后面就轻松了。

小行星プレロマ

流程攻略

＊1 由港区进入 U－TIC 机构的据点→回忆与由莉·米兹拉比(**ユリ·ミズラ**)的会话＊2→通过礼堂、过大圣堂的桥继续前进→启动**クレーン**吸引机器人的注意力趁间隙通过→与牢房看守战斗→与毛毛见面＊3→监控室与『**ガーディス** M1』战斗『**マスターキー**』入手→救出毛毛＊4→前往监控室操作终端解除门锁＊5→地下道→材料放置场与『**ツオルフォ**』战斗＊6→通过司令室~礼堂到港区与司令『**マーグリス**』战斗(战斗失败后逃走)＊7

剧情简介

＊1 船长：被全灭了，厉害呀。就没有剩下的吗？
托尼：最后接到求救信号是在 30 分钟前。已经过了 3 个小时了连舰队的影子也没有。
哈玛：半径 5000 光年范围内只有我们的舰船。
舰长：找不着可以拿去卖的东西了？
哈玛：还债的期限快到了，欠卡伊纳恩大人的那一大笔钱……
舰长：我们负责宇宙废品的再生工作呀，哈哈。
［科斯莫斯飘游着出现］
托尼：啊，是死人！？
舰长：有什么大惊小怪的，这是在战场嘛。
托尼：撞到视窗上了。
哈玛：死的人是个女孩子呀，细看起来真是个美人呢，嘿嘿嘿！
舰长：嘿嘿嘿，这个变态。
科斯莫斯：请打开通信回路，我有话说。
哈玛：啊，死人说话了。
舰长：笨蛋！再仔细看看，那不是死人！
托尼：南无阿弥陀佛，南无阿弥陀佛……
哈玛：没有听说**レアリエン**可在真空中活动呀？
舰长：是军方的机器人吧。打开通信回路通话，我是运送不定期货的船长马修斯，刚才收到你们的求救信号，特来救助。
哈玛：是救助吗？
［被马修斯一脚踹出］
科斯莫斯：直接了当地说吧，请作出时空跳跃门带我去第 2 米鲁其亚。
马修斯：小姐，你是在说梦话吧？
科斯莫斯：我会给运送费用的。
马修斯：这种大话岂能相信？
科斯莫斯：没时间了，不答应我的请求就砸破你的视窗！
马修斯：有本事你就砸吧，那可是主舰的视窗。就用你的纤纤玉手试一试吧。不会有任何问题的。
［科斯莫斯一拳击出］
科斯莫斯：还差一下窗子就碎了，先穿好宇宙服吧，这可是善意的提议呀。
马修斯：好了，好了。我去，我去。
科斯莫斯：开始这样不就省事了，浪费了 1 分 45 秒时间。［马修斯暗向托尼作手势］先让我进舰里吧，可不要耍花招哦，如果想利用加速甩掉我的话，那我就连你们的发动机一起破坏！
哈玛：全被识破了。
［科斯莫斯进入主舰与西欧联系］
科斯莫斯：西欧，我现在民用船中，正准备前往第 2 米鲁其亚，这是根据本社的指示。
阿莱恩：那我们怎么办？
科斯莫斯：没有接到你们的指示，现状优先。等待救助艇吧。
阿莱恩：我们不一定会被发现，也许会被饿死的。
科斯莫斯：在此之前，会先在 46 小时后因氧气不足窒息而死。不过，15 小时内救助艇赶到的确率是 96%，如果那样会得救的。当然并不是肯定能得救。
西欧：(态度坚决地)不行，我不能让你一人行动的，收容我们吧！
科斯莫斯：没时间了，切断通信。保重身体吧，西欧、阿莱恩。
西欧：等——如果不能收容，现在我就将舱门打开。这样好吗，科斯莫斯?你只要动一下控制杆就行了，对于你来说一点儿都不麻烦。请让我们生还吧。
科斯莫斯：别理他们。
西欧：(大怒)科斯莫斯，我真不应该相信你！
［银发少年凯伊奥斯出现］
凯伊奥斯：就帮他们一下吧，她像是在动真格的。
马修斯：你睡醒了。
凯伊奥斯：这么吵，谁都会……［把手放到科斯莫斯肩上］好吗？嗯，看来她并不反对，后面就要听船长的决定了。
马修斯：既然你这么说了，我当然也不反对。
［西欧和阿莱恩入舰］
西欧：对不起了，我们制作的科斯莫斯给你们添麻烦了。阿莱恩，快谢谢人家。
阿莱恩：由于顽固不化的上司，我们险些成了宇宙尘埃。［被西欧狠狠地踩了一脚］疼死我了！
［西欧向凯伊奥斯道谢后，指责科斯莫斯］
科斯莫斯：传感系统有点问题，你要马上修理！
西欧：讨厌，还要命令我。
科斯莫斯：那是你的工作，快点吧，西欧！
西欧：(垂头丧气)真是难以通融的孩子啊，给大家添麻烦了。
凯伊奥斯：不，你们一来，这里就变得热闹了，我很高兴呢。
托尼：特别还有像你们这样的美女。［一手搂住西欧的肩膀，一手捉住她的手］等到了目的地，带你







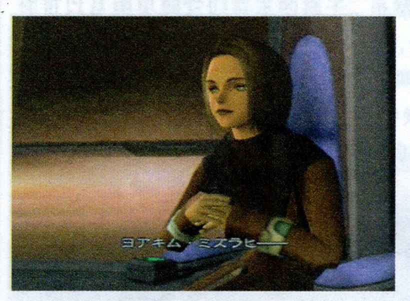






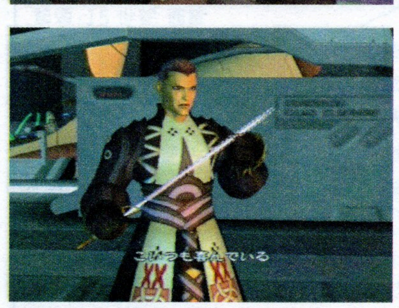














去旅馆的套间去喝葡萄酒。

阿莱恩:(气愤至极)啊——啊——

西欧:是那样呀。

马修斯:你适可而止吧。先不谈这位小姐,刚才的那位可是机械少女。

凯伊奥斯:我觉得她和人类没有什么不同呀。

[GNOSIS 侵入,凯伊奥斯使 GNOSIS 消失,救下中佐]

西欧:竟然让 GNOSIS 消失了!

凯伊奥斯:人各有自己的专长,哈玛擅长宇航、网络,托尼的操船技术无出其右,船长嘛,乐于借债而无力偿还。

马修斯:是啊,什、你说什么?

凯伊奥斯:每人都有可赋予自己定义的一样"东西",我也是仅此而已。西欧,属于你的是什么呢?

西欧:啊,你这么一说我好像明白了。是那样的。

[司令接到舰队全灭,"物体"下落不明的报告。基克接受命令潜入]

官员:我们得到可靠情报,14 年前引发那件事的武装组织又有复活迹像。简单地说,你的任务是潜入救出某人到特定地点。这就是你要救的人——百式**レアリエン**,一定要确保她的安全。

基克:在报酬方面,我有一事相求。

官员:说吧。

基克:请在任务结束后消除我头脑中的记忆。

官员:有些困难,就把你的头脑换成人工制品吧,真是意外的请求啊。

由莉:在**レアリエン**要求人权的时代,居然还有人想机械化。将生体脑换成制品便完全机械化了,从那时起这个人也就合法地死去了。

[牢房内]

毛毛:妈妈——我想回研究所。

*2 由莉:那个百式**レアリエン**是 U-TIC 机关创设者遗下的,记载了庞大的研究数据,甚至关系到了人类的存亡。创设者即是百式观测器的倡导者,沉浸于科学中违背人之道的狂人,如你所知也是我的前夫。想知道与虐杀者结婚的女人的人生吗?

基克:不。那个**レアリエン**按户籍上是你的女儿吧,为什么不让她在这里与你在一起?

由莉:有个计划,对于人类是很重要的。只能说这些了,没有时间了,赶紧行动吧。

基克:由莉,神秘的女人。

*3[打倒牢房看守]

毛毛:你是谁?

基克:是受接触小委员会的委托来救你的。

毛毛:接触小委员会的妈妈吗?

基克:离远点,我要撬门了。

毛毛:不行!直接打开牢门会响起警报的,在这附近应该有控制开门锁的场所。

*4[打开牢门]

基克:确认是百式**レアリエン**。

毛毛:讨厌叫那个名字。

基克:还有其它名字吗?[警报声响起]这些以后再说吧。

毛毛:毛毛。爸爸以前总是这么叫我。

基克:快走吧,毛毛。

*5[监控室]

毛毛:你是军用强化**レアリエン**吧?

基克:不,我是人类。原本是人类,现在是半机械人,前世纪的遗物,是死后获得再生的。

毛毛:我还不知道你的名字呢。

基克:Ziggurat8

毛毛:本来是人类,却起了像机器型号一样的名字。对了,就叫你基克吧,是缩写。你不喜欢是吗?

基克:只要你喜欢就行。

毛毛:那就叫基克了。很像人类的名字耶。

*6[材料放置场]

基克:竟然是 A.G.S.W!看来并不单纯是武装组织复活。

毛毛:怎么办?再过 8 分钟这里将聚集 100 人以上了。

基克:不愧是索敌用**レアリエン**啊。正面突破是不可能成功的,即使是半机械人也不可能同时对付 3 架 A.G.S.W。

毛毛:如果 A.G.S.W 不能使用传感器将会怎样?

基克:那样的话当然没问题了,为什么这样问?

毛毛:希尔伯特力场,是利用波长干扰。

基克:对 GNOSIS 用系统,舰船才能搭载的一大王牌。

毛毛:我可以使用它。

基克:原来如此。

[毛毛使用希尔伯特力场,A.G.S.W 陷入瘫痪,毛毛也受到反馈倒地]

A.G.S.W:是百式,这家伙使用了希尔伯特力场,我们被相互干扰了!

基克:相互干扰,你也会受到影响的。

毛毛:没事的,在电容方面,毛毛是非常强大的。

基克:休息一会儿,我来收拾这里的残局。

毛毛:不要紧的,我还能给你作补修工作。

*7[司令马古利斯出现拦住去路]

马古利斯:很久没有好好作运动了,(抚摸长剑)它也会很高兴的。

毛毛:基克,这个人……

[在司令的强大攻势面前,基克和毛毛毫无抵抗能力。战败后的基克使用炸药作掩护和毛毛驾机逃跑]

攻关指导

开始只有基克一人,要尽量躲开敌人避免战斗。救出毛毛后在逃跑途中会同时与 3 个机械人交战,战斗十分辛苦,要让毛毛在后列回复保证基克的体力。与司令的战斗必然失败,注意不要在此浪费回复道具。



エルザ战舰



流程攻略

餐室*1→BF1→BF2 格纳库由左侧升降机进调整间,将咖哩饭交给中佐*2→舰桥指挥室*3→去 BF2 左上方的武器控制室检测飞弹控制→舰桥指挥室*4→在 BF1 按下开关将机械

人阻隔在门外→转换成基克一侧，向右行→格纳库双方汇合＊5→向下方行进与 DOMO 决战

剧情简介

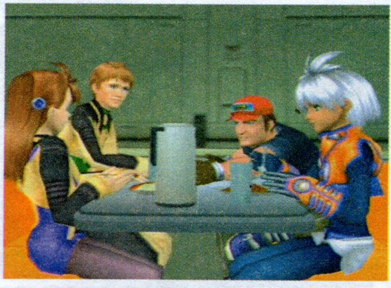
＊1［大家在一起聚餐］
西欧：怎样，味道如何，不怎么好吃吧？
阿莱恩：真是美味佳肴呀，主任。
托尼：啊，好吃。
哈玛：这个傻瓜！
马修斯：毕竟还是女人作的饭菜可口啊。
凯伊奥斯：船长说的是反语。
马修斯：罗嗦，不许打搅我用餐！水！
西欧：是！（赶紧给马修斯倒水）
凯伊奥斯：真勤快。
西欧：以前在家里做这种事是很普通的。毕竟有一个一天到晚就只知道死啃书本，什么事都不做的差劲哥哥。
凯伊奥斯：在我们这里从来没人认真做这种事。
西欧：真可怜，生活在男人圈里也是没有办法的事呀。
哈玛：是啊。我们这里最残酷的事情在于男人圈里的伙食实在是难以下咽啊。
西欧：谁负责做饭呢？
托尼：值日啦，但都是一样的难吃。
阿莱恩：那个……
西欧：嗯？
马修斯：水！
西欧：好的。（给马修斯倒水）
阿莱恩：主任，我、我也想要水。
西欧：对不起，没有注意到你。
阿莱恩：（低语）没有注意到。
［西欧和阿莱恩在厨房刷洗碗碟，凯伊奥斯走来］
凯伊奥斯：有什么我可以帮忙的吗？
西欧：给我们擦盘子吧。
阿莱恩：总算忙完了。这是谁的？中佐没有过来吃饭啊，去叫他一下吧。
西欧：不了，我把这再热一下送过去。
阿莱恩：那咱们先回去吧。
凯伊奥斯：好。啊！
西欧：忘记什么东西了？
凯伊奥斯：不，是她——科斯莫斯。
西欧：我将她放在格纳库中正在作再调整，还需要几个小时。怎么，想和她聊天吗？我很高兴啊。
凯伊奥斯：可以吗？
西欧：当然可以。
凯伊奥斯：谢谢了，那先再见。
西欧：辛苦了！
［西欧端着热气腾腾的咖喱饭乘电梯到地下一层］
凯伊奥斯：（在沉睡的科斯莫斯身旁）又见面了，真正的你是在哪里安睡呢？晚安，小姐。
［凯伊奥斯刚离去，中佐来到科斯莫斯身旁，回忆起数年前因 U－TIC 组织入侵**ヴォークリンデ**导致科斯莫斯暴走时的惨状。拿起手枪瞄准科斯莫斯，过一会儿却又放下枪］
［格纳库前见到凯伊奥斯］
西欧：和科斯莫斯谈话了吗？
凯伊奥斯：没有，她睡得很香，不想打扰她。科斯莫斯熟睡的样子真漂亮。
西欧：（轻笑）谢谢你。
凯伊奥斯：刚才看见中佐上了格纳库左侧的升降机。

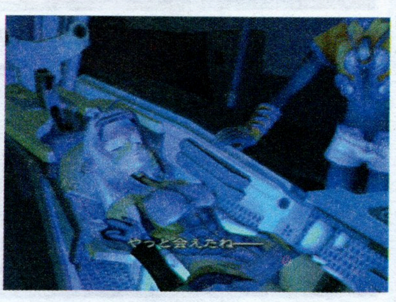
＊2［上升降机将咖喱饭交与中佐］
西欧：饿了吧，您在做什么，为什么拿着枪？
中佐：这个，是军人的怪癖。
西欧：在我认识的人当中也有一个人，总是拿着刀微笑，一点也没有考虑到危险。
中佐：是很危险啊。（望着熟睡的科斯莫斯）完全不像是横扫 GNOSIS 时的表情啊，兵器就是这样的。她的思维程序是由你创立的吧
西欧：是啊。她是我的女儿，也是我的朋友。尽管她一贯是那样的作风。
中佐：真是一顿丰盛的美餐啊。

＊2［小型艇中的基克和毛毛］
基克：多亏毛毛对制御系统的直接控制，追兵好像都已摆脱了。
毛毛：不要客气。
基克：毛毛，不回小委员会本部了。
毛毛：为什么？
基克：因为上面通知我，你要去的地方是第2米鲁其亚自治政府。对不起，那是命令。
毛毛：我明白了。

＊3［和 U.M.N 联系开始空间转运］
工作员小姐：现在开始登录。
马修斯：货物是废船部件，目的地是米鲁其亚太阳系圈。
工作员小姐：啊，货物超重了。
马修斯：就因为捡了那么多没用的破烂！
［vector 告知西欧，准备将科斯莫斯转移到第2开发局。西欧强烈反对，对米由大发脾气，并要求见局长理论］
阿莱恩：主任，好恐怖啊，米由都被你吓坏了。
西欧：这种事不能不生气。
［经协商，局长妥协］
米由：学长没事真是太好了，上次接到学长遭遇不幸的消息，整个开发局都闹翻天了，学长是那么有人气。
西欧：说奉承话就随便你好了。
米由：是真的耶。
阿莱恩：那么我呢？
米由：阿莱恩怎么也跑到那边去了。
阿莱恩：当然的了，我也是当事人之一啊。
米由：一点都没注意到呀。
阿莱恩：没注意到？
米由：阿莱恩的存在感真的是淡薄啊。不过阿莱恩能没事也很好呀。
阿莱恩：（垂头丧气）

＊4［遭 U－TIC 组织战斗机袭击］
毛毛：向各个方向发送救难信号！
基克：前方是民间船，还不知道危险。打开通信线路！
毛毛：前方航行的民船，由于超宇宙发生战斗，为了确保贵船的安全，请迅速作空间转移。
马修斯：那个 vector 的小丫头听得见吗，赶快到舰船指挥室来！



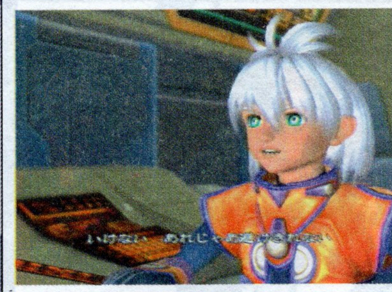

















西欧:不用那么大声怒吼也听得见。
马修斯:你看,在超空间航行的小型战斗机。是属于哪里的?
西欧:不是我这里的制品,判断不出来。
凯伊奥斯:前方的小型艇发出了救难信号。
西欧:为何不援救?
马修斯:你就会招惹这些麻烦事……参战吧。
[小型艇支持不住]
基克:很抱歉不能够把你送回去了。
毛毛:没事的。谢谢到现在为止为我所做的事。
基克:你不害怕?
毛毛:有一点儿,不过没事,因为有基克在身边。
エルザ战舰通信:快些打开舱门,准备收容。
[**エルザ**强制收容小型艇]
基克:好管闲事的家伙。
[**エルザ**出现故障]
托尼:收容平台不能关闭,敌人正在入侵!
马修斯:电装系统的故障。混帐,在这种时候……
凯伊奥斯:小型艇的人员,靠你们自己的力量过来吧。
哈玛:船内出现入侵者!
[舰桥指挥室视窗外出现战斗机,向舰内发布警告]
战斗机警告:维持巡航速度,立即降服,遵从我们指示就不危害你们。
马修斯:死人就不会罗嗦了。出力开到最大,吹飞他们!
西欧:科斯莫斯,将入侵敌人排除,注意不要破坏船体!
科斯莫斯:明白,用出力30%处理。

＊5[双方会合]
基克:你是舰船的主人吗?
西欧:不是,只是乘客。
[相互介绍彼此情况]

攻关指导

如接受托尼的委托,帮他找到"危险宇宙数据"(在船长马修斯身上),会从托尼那儿得到大回复。DOMO较为难缠,最好事先修得全员中回复,否则将被全员大伤害的攻击弄得手忙脚乱。

U-TIC 战舰

流程攻略

＊1 突入U-TIC战舰→破坏2处红外线传感器,按动按钮开门→去No.4门的操作室,按动开关开门→通过第5通路到第6通路的马古利斯房间取得『No.3卡』→通过第4通路,去No.3门的操作室,在插入口插入『No.3卡』,按动开关开门→通过第3通路去舰桥主控室→操作主控电脑终端→与『**アンビクス**』战斗后撤离＊2

剧情简介

＊1[众人聚餐,科斯莫斯给大家端上饮料]
西欧:谢谢你了,科斯莫斯。
科斯莫斯:船长,你的茶。
马修斯:抱歉,先放在那里吧。
托尼:那个女孩子也会操舵吗?
基克:是的,操舵系统全部是由毛毛控制的。
托尼:真的!?现在这些女孩子啊。即使是**レアリエン**也是很了不起的呀。
西欧:那制服,莫非是出身于米兹拉比研究所的?
毛毛:是的,百——[看见基克暗暗摆手式]观测用**レアリエン**。
西欧:不用担心,是作为政府的机密,和我的科斯莫斯相同的。米兹拉比研的百式观测用**レアリエン**,装备有希尔伯特力场。科斯莫斯也有这种装备的。
凯伊奥斯:喂,船长!我们去哪里?
马修斯:作为运送员嘛,当然是目的地——第2米鲁其亚太阳系圈。
基克:你们也去那里?
西欧:我想这只是偶然吧,科斯莫斯的新配备在第2米鲁其亚。
凯伊奥斯:不是很好吗?一起坐车很省钱啊。
基克:那就请多关照了。
马修斯:不要客气。丫头,领他们去各处转传。
西欧:有种莫名的温柔感觉。
马修斯:怎么,我脸上沾了什么东西吗?
西欧:不,不,什么也没有。(对基克他们)那就跟我走吧。
[舰船里吟诗的朱利亚]
朱尼亚:[诗文:……]
美莉:今天又有伟大的诗了,矮子先生。
朱尼亚:读书吧,美莉。你会感到快乐的。
美莉:书不是用纸作的吗?携带起来太麻烦了。
朱尼亚:比起光导数据来书岂不是更为便利,睡觉时还能当枕头呢。有什么发现吗?
女:什么都没有,就好像连原子都睡着了一样。
朱尼亚:附近没有发现索巴鲁的踪迹吗?完全消失了,没有被破坏的迹像呀,到底藏到哪里去呢?只是些玩剩下的火。
伪百式:在6小时前曾有过救难信号发出,但后来就一直保持沉默了。
美莉:是因为GNOSIS吧?一定是被全灭了。
朱尼亚:小孩子玩火剩下的烂摊子总会留给大人来收拾吧。
美莉:或许是更加舔不知耻的大人。
朱尼亚:回转舰首,向连邦舰队遭难的方向前进!
[U-TIC组织]
马古利斯:安多利由,什么事?
中佐:索巴鲁,由于GNOSIS的原因……不过百式**レアリエン**已经确保,正在货船中,目的地是米鲁其亚太阳系圈。
马古利斯:份外的事不要管,不是说过要采取相应的行动吗,状况是在变化之中的。你就等候处分吧!
银发男子:厉害啊,马古利斯。但别忘了家畜逼急了也是会咬人的。不过,共同合作铲灭那些杂鱼确实是英明之举。不妨碍我的话,大家的目的是相同的。(离去)
副官:能依靠这种人吗?
马古利斯:不是依靠,只是有利用价值,仅此而已。
[发现舰船残骸,朱尼亚进入内部,被埋伏的U-TIC机械人包围。突破后遭遇U-TIC舰队袭击,打退敌人后追上敌舰,实施突入作战]
＊2[战斗后美莉连接主电脑作记录]

朱尼亚：完事以后还可以进行连接纪录，真是便利得很啊。像我这样的人类就不行了，还是**レアリエン**好呀，没有多余的机能。只要稍不留意就会有许多没用的事情趁虚而入钻进头脑中，才使得人时常感到疲倦。

［发生敌袭］

朱尼亚：美莉，不要紧吧。

美莉：我没事，可是数据丢失了。

朱尼亚：太不幸了。

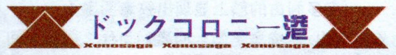
通信：救生艇射出，是否追击？

朱尼亚：不了，深夜里行踪不定。向U.M.N.管理局申请返归，撤退时要检查装备不留痕迹。

美莉：拿着枪的朱尼亚人格改变了，对他人的征服心、对绝对权利的渴望……不过他也会对自己的身高感到沮丧吧，可是灵活小巧的矮子先生不也是很棒吗？

攻关指导

流程很短，极为简易的一关。由于机械人的HP不能回复，所以要尽量避免战斗。BOSS很弱，可轻松打倒。



ドックコロニー港

流程攻略

＊1 邀请B2F的基克同行，从**エルザ**舰出口出去→在**ドックコロニー**港寻找中佐＊2→在胡同里发现袭击中佐的暴徒们＊3→回舰桥主控室，与船长交谈后出发

剧情简介

＊1［**エルザ**舰在**ドックコロニー**港停泊］

西欧：啊，中佐不在这里呀。

托尼：怎么了？

西欧：因为他还没有吃饭，所以我在找他。

哈玛：出去了，说是去找包租的交通工具了。

马修斯：等等，那样的话可就麻烦了。这里由于过去曾有过军人暴走，对军方怀有极大的仇恨，可不是一个军官出去散步的好地方。

西欧：是那样危险的地方啊。

马修斯：如果是民间人就没有什么问题。在发生意外之前先把他带回来吧。

西欧：我去叫上基克，那个人好像很值得信赖。

哈玛：好像没有人认为阿莱恩值得信赖呢。

［BF2 找到基克］

基克：军人是受过训练的，没有必要担心吧？

西欧：但是船长说这里是对军方人很不利的场所。如果和基克一起去，胆量就大多了。

基克：明白了。如果有什么事发生，也会延误时间的，那就同去吧。

［出口前］

哈玛：不和阿莱恩一起去吗？不知为何他在一边吃一边哭泣呢。

西欧：没关系的，阿莱恩很坚强的，就是被大像踩了也没事的。

＊2［哈玛发现中佐被暴徒殴打，惊慌失措地跑到西欧那边报信。中佐额头上显现出纹章标记］

＊3［西欧赶到胡同，发现暴徒们倒在血泊中］

基克：西欧，还是快点儿送往医院的好。虽然还未死，但气息非常微弱。

哈玛：我去叫救护车。

西欧：可怕的伤势。

基克：令人恐惧的中佐啊。

＊4［回到**エルザ**］

西欧：不要紧吧，到底发生什么事了？

中佐：碰上了这里的地痞，后来他们发生内讧，我便趁这间隙逃跑了。

西欧：内讧？

中佐：因此，没有大碍。

毛毛：不要紧吗？还是好好治疗一下吧。

中佐：治疗？不用了。

基克：毛毛，过来一下。那帮家伙可能还会来的，给我调整一下。

［调整间］

毛毛：动力、神经系统好像没有什么异常，维护系统很复杂，是旧式的。对于基克的身体，还是找西欧来看比较好，她对这方面很擅长的。

基克：或许你会笑我的，这样的身体，如果交给年轻女孩子摆弄的话，我受不了。

毛毛：人类当中不是也有许多女医生吗？

基克：与机械组合的身体，比起肉体来是可耻的。过于感伤了吧。毛毛，你不是人类，所以能够无忧无虑地生活。

毛毛：（别过头去）

基克：啊，我不是那个意思。虽然看上去你总是很快乐的样子，但恐怕……因为你是善良无邪的，不是无机物。

毛毛：（微笑）

中佐（出现）：很好啊。

基克：嗯？

中佐：没、没有什么。

西欧（出现）：真的不要紧吗，中佐？（中佐离去）自从登上**エルザ**，中佐的样子就变得怪怪的。

［中佐在走廊中，手扶墙壁呈痛苦状，额头显现纹章标记］

攻关指导

此章活动地点**ドックコロニー**港，是以后整备装备的重要场所。在展开新的战斗前，不要忘了来此处作装备调整。

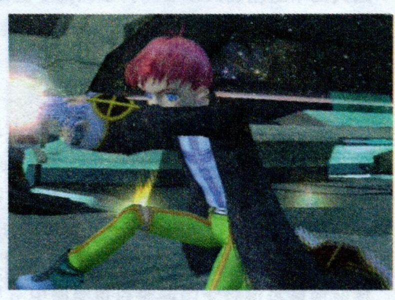


GNOSIS 母舰

流程攻略

＊1 一边破坏障碍物一边前进＊2→上斜坡到升降机处，乘升降机下行→进入超市，与『**ベルーン**』战斗→超市2层COSMARY商店取得『**花の种**』→从2层出超市向中心部前进→到达事像变异机关研究所＊3→进入研究所，去电梯大厅→在研究塔大厅1层，破坏电梯左右的安全装置→进1层左侧的研究室门，由右侧的楼梯上到2层→破坏2层右侧电梯右边的安全装置→在2层右侧按动开关放下梯子→回到1层，由左侧的楼梯上到2层→破坏2层左侧电梯的安全装置，爬上梯子去3层→在3层破坏电梯左右的安全装置启动电梯→回到1层上电梯→乘电梯下行→出电梯后换乘升降机去地下→按动开关

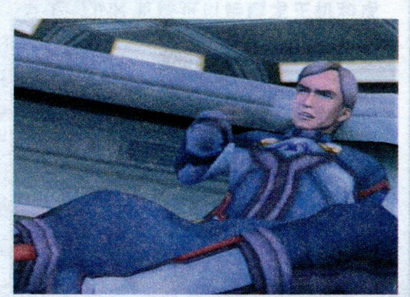


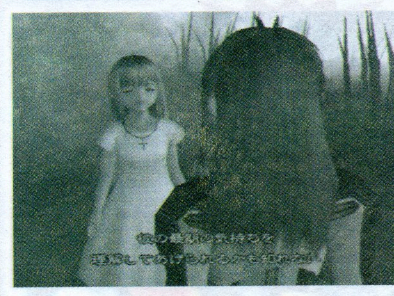


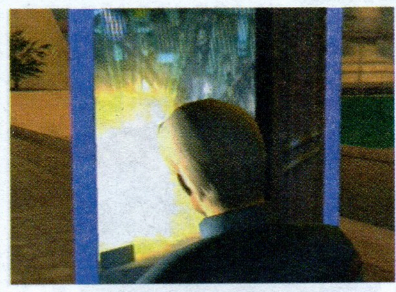












解除实验室的门锁进入索巴鲁实验室＊4→与『ガーゴイル』战斗＊5

剧情简介

＊1［エルザ继续航行，睡梦中西欧听到谜之女孩的招唤］

女孩：西欧——或许，已经来不及了。

西欧：你是谁?说"来不及了"，到底是什么来不及了?

女孩：选择哪一边呢，要看他的了。不过，如果是你的话，或许能够理解临终时他的心情。那样的话，对于他来说也就可以安宁了。

［エルザ遭到袭击］

西欧：发生什么事了?

科斯莫斯：超宇宙的外部有强力作用于船体。好像是曾与我们接触过的力量。

西欧：GNOSIS!

托尼：数目惊人啊。

西欧：科斯莫斯，展开超广域希尔伯特力场!

［GNOSIS 内］

西欧：大家都没事太好了，这里是……刚才确实我们大家都被光所包围，后来……

毛毛：等一下……这种感觉，不会错的，这里是 GNOSIS 的内部。

西欧：GNOSIS 的内部，啊！?

科斯莫斯：正确地说，是在接近巨大科斯莫斯中心部的地点。这个 GNOSIS 的长度为 1 万 6000 公里。这么大的 GNOSIS 被称之为"圣堂船"。

西欧：怎么会，我们被吞进去了！?

毛毛：外面的 GNOSIS 没有活动反应，完全像是在长眠一样。エルザ、船长在哪里呢?

基克：和我们一样，在其他的某个地方。

西欧：怎么办，科斯莫斯?

科斯莫斯：传感器有反应了。

西欧：反应，难道是エルザ?

科斯莫斯：附近的地方就有一个。很微弱，和被夺走的索巴鲁的波形非常相似。

西欧：索巴鲁的波形? 说的是格纳库的那个金色物体吧? 它在这里?

科斯莫斯：现在距エルザ的直线距离是 10 公里。

基克：很近啊。

西欧：外面是宇宙。也不知道现在阿莱恩他们怎样了。

凯伊奥斯：只有先过去看看了。

［独自摸索中的中佐］

中佐：可恶！我是在做梦吗?（眼前出现人流中的少女背影）不可能！阿利阿多乃应该是在那个时候，是在索巴鲁暴走事件中就该消失了的。(眼前出现光之门，打开门后看见里面有一少年站在遍地死难者的火光爆炸声中。转眼间，中佐代替了那个少年……)

［朱尼亚舰船那边发现异常波］

朱尼亚：D 地区的异常波，索巴鲁？向目标接近。

＊2［前进过程中］

西欧：感觉上像是在船的内部，但怎么看也不像是连邦的船，是异星人的宇宙船吧。看那边!

基克：什么，是横幅牌? 这是我们的文字!

西欧：但是，很奇怪啊，也不是刻在壁上的，而是自身就长在了一起!

毛毛：那即是说，这个横幅牌是 GNOSIS 的一部分。怎么会呢?

凯伊奥斯：好好看看周围，不只是这横幅牌，其它的还有很多!

西欧：这里，真的是 GNOSIS 的内部吗?（眼前浮现出谜之女孩：快一点，他要消失了！）

基克：有什么发现吗?

西欧：没、没什么。(低语)又是那个孩子。到底说的是什么? 在这里……

［法庭上］(中佐的回忆)

法庭宣判（妻子）：到目前为止被告人的身份不明。是由于战时的混乱记忆不起来，亦或是故意说"记忆不起来了"呢?这其实是含有某种特殊意味的，被告人表示出自己也是"生命循环法"的受害者，是数千年来的此制度的受害者。可以说是死刑制度最初的牺牲者。被告人所犯的罪孽确实是无法宽恕的。但是，有多种方式的恕罪，这也正是由人类意识和科学的发展所产生出来的，是非常宽容和聪明的判决。本法庭现在宣告被告安多利由将接受第 7 种人格的矫正处理。这样的话以前的你就将消失，而新的你将在世界上诞生。让我们为他祝福吧。

［安多利由的额上显现出纹章图案］

安多利由：这究竟是怎么回事? 为什么我们之间不能有孩子?

［手持"自体无性繁殖完了通知"文件］

妻子：算了吧，你还想遗传下去什么东西吗?难道你想说会产生变异的遗传因子吗?纳米技术也不是万能的，不能够补正染色体的多样性。

安多利由：是说由于我的原因吧。

妻子：样子真是难看极了。是由核酸紧抱在一起产生出来的，就像那时的你。

安多利由：当然了，是以你为"形"而被制作出来的。但是，为什么你和我……

妻子：是为了这个。就是为了得到这个许可(举起文件)！你不知道到现在为止我付出了多么大的努力吗? 你这个志愿者！志——愿——者——还想我们之间有爱情，玩笑也该收一收了。现在东西已经足够了。(背过身去，安多利由走上前，双手伸向了她的脖子)

法庭宣判：根据连邦法，现在开始第 8 人格矫正处理。据此，12484 项目的被告人个人的权利被剥夺。以后被告人将隶属作为连邦的一生命体接受处理。这个处理即意味着相当于现行法上的レアリエン同等的资格。

［安多利由的额上出现纹章图案］

［街上散步时遇到少女］

少女：你这垃圾!

［疯狂地抓起少女……］

［牢房里的安多利由］

宣判声：在这里没有足够的网络体系，第 8 种人格矫正处理无法正常实施。但不管怎么说也是重要人物，先作为第 9 人格处置的样品。

［安多利由低头抱膝而坐，身边尸横遍地］

司令：据说独自一人使这里的全部职员和连警特殊部队的 3 个小队全灭。本来期待着会是一个什么样的人物呢，现在看起来倒像是被遗弃的小狗。这些真的是你做的吗?

［安多利由突然一跃而起，向司令冲去，司令

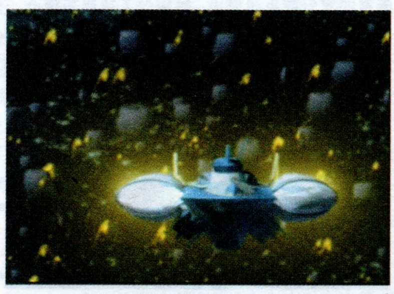
闪过]
司令:毕竟是生命循环的变异体。这也就是连警失败的原因了。
安多利由:是在赞赏吗?(疯狂冲过去,又被司令击倒)
司令:现实就是这样。你只不过是想将那种存在感在人间延续下去。那样的话,就给我看看证明你存在感的证据吧!

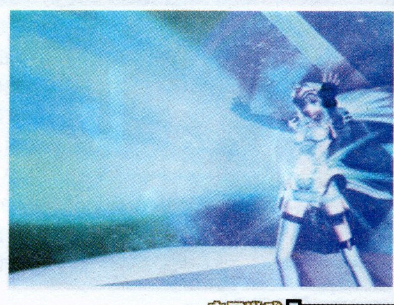
*3[研究所前]
西欧:好像来到中心部了。那是……
凯伊奥斯:建筑物?或许是什么装置?
西欧:也就是说……
凯伊奥斯:如果这里是中心部的话,这种形状必定是和GNOSIS有关的东西,至少按照我们的标准来判断是这样的。
基克:如果那些是属于人工制品的话,这些像我们一样被吞进的船即被称之为残骸,
毛毛:那么我们也这样了吗?
西欧:在成为那样之前会先脱出的。科斯莫斯,**エルザ**的位置是?
科斯莫斯:位置不明,丢失了。
西欧:丢失了?
科斯莫斯:由于受到不安定的中心部的磁场和重力场影响,13分钟前探知的坐标是在由此往下300米的地方。
毛毛:很近的啦!走吧!
西欧:嗯,相信我们不会成为这附近的残骸的。
中佐(阿多利由):连接实验准备好了。为什么委派给我这个任务?
司令:想看看你对组织的忠诚。不管是成功还是失败,你都不能好好做居民了,后悔了吧?
中佐:不,对于我来说是无法就药的人们。对于组织和世界也是。
司令:回答得好啊,安多利由。
[被安多利由杀死的妻子和女儿的身影一起出现]

*4[索巴鲁实验室]
凯伊奥斯:西欧,看那个!
西欧:索巴鲁!
凯伊奥斯:过去看看。
[科斯莫斯走上前去]
西欧:等一下,科斯莫斯!这孩子,总是那么任性!她是想起了什么吗?可是,索巴鲁为什么会在这里呢?
科斯莫斯:确认结果,此物体的确率是99.99998%。这与在vector所放置的仿真物是相同的。
西欧:这是真正的索巴鲁!
科斯莫斯:是的。
西欧:你说"是的"。科斯莫斯,你为什么会知道这些事情?主存储器上应该没有这些情报呀?
中佐:那种事,即使是她的开发者也不知道的。
西欧:安多利由中佐,你没事吧?赶紧脱出吧。
[安多利由的身体变虚]
西欧:中佐,你的身体!?
中佐:说什么要脱出,难道不帮忙吗?行星阿利阿多乃消失了。这全是因为我!如果能够确保仿制品就好了。
因为这个军方和vector都出动了。滑稽啊,毫无价值的……可是,可是……不要过来(和看不见东西的搏斗)不要进入我的身体……你们拒绝了我,但是现今的我……(消失)
科斯莫斯:光子、重力、强粒子、磁力全部无反应。
毛毛:这种感觉,GNOSIS。
[索巴鲁上显现出司令的身影,巨大的GNOSIS出现,切入战斗]

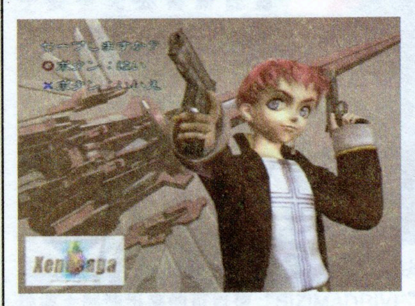
*5[追忆]
司令:以前光是文明,即是人类意志的像征。而现在的人,沉溺于索取、消费,舍弃了自我创造的意识。那些家伙的瞳孔中发出的是虚伪之光。在你身边的那些人根本就不是人类,而只是血肉拼凑在一起的单纯的皮囊。
你在开始接触到这些人意志的时候,便拒绝了这种虚伪之光,所以才不断地接受了人格矫正程序。那种没用的皮囊需要光之意志的灯火去消灭!怎么样,安多利由?这个大地及其它一切星球,将人的意志的灯火重新点燃!也是为了我们的"神"。
[西欧的幻觉]
中佐:36年前,在米鲁其亚纷争所引发的兹阿鲁事变发生翌年,我只是作为战斗工具于这个世上产生出来。那时,破坏其它就是我们的存在意义,能够适应这些的家伙们是幸运的,死于战场的家伙们是更加幸运的。然而,我却未有那种福份,始终看不到自己的存在意义。
终于战争结束了,我仍然活在这个世上。想要去适应一下,但是,我的语言与这个世界的语言是不同的。我认为世界是在拒绝我,而司令需要那样的我。我在司令那里看到了未来的自己,不,是想要看到。为了说世界的语言,药的力量是必要的。我总是那么任性。
现在解脱了,我拒绝了这个世界。西欧,这里很好。这里只有我一个人存在,没有其他人,没有愤怒,没有悲哀,没有喜悦,没有未来,就只有我自己。自己也慢慢地融化了,我在追求这种感觉。西欧,你也会到这里来的。在不久之后,一定的。那时,你就能理解我了。
西欧:我们究竟做了什么?(在凯伊奥斯的膝上哭泣)那是中佐。我们把他……
凯伊奥斯:知道真相也并不一定好。但我们还在这里,没有变成GNOSIS。起来吧,西欧!
毛毛:基克,你怎么了?
基克:和你没有关系!……对不起。
科斯莫斯:事像境界面解开,这个空间就要消灭了,危险!
[**エルザ**赶来救援,脱出]
马修斯:追来了!
[朱尼亚援助]
朱尼亚:全炮火,目标——GNOSIS,确保**エルザ**的退路,歼灭敌人!
[GNOSIS数量众多,两主舰告急,科斯莫斯独自登上**エルザ**顶部]
科斯莫斯:让西欧这么痛苦,需要你们偿还!
西欧:科斯莫斯,快回来!你在说些什么?我听不清楚啊。那么多你对付不了的!















[科斯莫斯站在舰上使用地图兵器将GNOSIS一扫而光]

西欧:这是幻觉吗?好像是将GNOSIS吸收了!我从未知道的兵器!不可能的!

马修斯:什么知道不知道的,不是打胜了吗?

西欧:我所不知道的科斯莫斯,凯比恩学长,这就是你所希望的科斯莫斯的真正姿态吧?

攻关指导

此关敌人实力骤然增强,如不练级直接挑战的话就像是一场噩梦。还是多准备些回复道具,适当练一下级再挑战吧。注意找出敌人的弱点使用属性攻击即可。

デュランダル

流程攻略

*1寻找毛毛,去公园区(**パークエリア**)*2→到居住区的自宅休息*3→去船坞区(**ドックエリア**),再乘直升机去基金会(**ファウンデーション**)→回到船坞区的**エルザ**舰上与阿莱恩对话→事件发生*4→取回被夺走的装备品(在右上的房间)→去船坞区→因去往**エルザ**的门关闭,从下车的地方下行,由材料搬入口进入**エルザ**中→去KOS-MOS所在的第2调整室

剧情简介

*1[翌日]

毛毛:这里是哪里?像是调整间的感觉。

西欧:那么大的箱子,桥的左右各有6个,对面有1个。

基克:每个都有自己的名字……这个是——**マリ-エンキント**,好像在哪儿听到过。

朱尼亚:"玛利亚的孩子"的意思。这里,一看上去就会感觉出是放置恶劣物品的场所。这里的全部都是仿制品。刚才回收的业已完全封印起来。

西欧:为什么这里会有索巴鲁?

朱尼亚:因为这个时代不能逃避GNOSIS的对策吧?在连邦作出大的举措之前先作准备。

毛毛:通路尽头是什么房间?

朱尼亚:看了之后心情会不好受的。

毛毛:不能看吗?

朱利亚:算了吧,劝你们还是不看的好。

西欧:做商卖虽然内容广泛,但也是财团啊。这个舰的武装装备像是比战术强袭舰还要强大的多。你们到底是——

朱利亚:原本是政府的机关,大致是这样的。好吧,既然想看就看看吧。

[观看容器内物体]

西欧:是什么?啊!?

朱尼亚:早说过不要看啦。这里的全部是人类的GNOSIS变容体。

基克:变容体——好像听到过。

朱尼亚:还有这种极稀有的品种。我们称她为帕蒂,看上去很可怕吧。但是并不想用代号或数字称呼她。因为死人一般是用……

毛毛:是女性吗?

朱尼亚:我们最后见到她时是个女孩子。

基克:将人类变成GNOSIS。这些家伙的正体还无法判明吗?

朱尼亚:到现在为止所捕获的GNOSIS残渣有很多,但还是无法分析出它的正体。知道它们的构成物质吗?

基克:不知。

朱尼亚:构成物质是盐,这种半透明的体组织主要成分是水和氯化钠。本来是极普通的物质,为什么能够以那种姿态存在呢?与它们接触的人类都无一例外的GNOSIS化。以此来看,可能是新种类的病毒或异次元的生物。对于人类抱有敌意是确实的。

西欧:毫无例外吗?

朱尼亚:没有例外,在我知道的范围内是这样。

西欧:是从何时开始这种事的呢?

朱尼亚:在没有正式记载的数百年前就已经有类似的现象了。但是,以那件事为发端,GNOSIS突然进入到舞台上来。

西欧:那件事?

朱尼亚:米鲁其亚纷争。只是由于一个男人的野心,打开了不该打开的门。米兹拉比给这个世界释放了灾难。

西欧:米兹拉比?创立U-TIC机关的始祖。是一个狂人。由于难以抑制对GNOSIS的好奇心,所以将它们招引了过来。

毛毛:狂人——

朱尼亚:为了善后工作以及查明事实,战后迁都的第2米鲁其亚政府首先设立了基金会。那是我们本来的工作。但是之后经过了数年的和平,在基金会的维持、特别是索巴鲁的管理上需要莫大的基金。因而相继这样那样地财团化,之后一部门民营化在副业商务上赚了大钱……

毛毛:(默默离去)爸爸——不是那种人——

*2[公园]

毛毛:(手捧萤火虫)你们是怎么想的呢?狂人米兹拉比——爸爸真的是那种人吗?我们这些被爸爸创造出来的**レアリエン**也是有害的吗?

[西欧和科斯莫斯来到]

西欧:是在这里啊,不舒服吗?

毛毛:西欧、科斯莫斯。西欧姐姐,毛毛不认为爸爸是狂人。但是自己也说不清楚。

西欧:米兹拉比博士,在科学历史中有许多伟大的发明。他为这个世界做出了重大的贡献,这和你们**レアリエン**是相同的。

我对于一般言论上指责米兹拉比是危险人物是抱有疑问的。他的有关**レアリエン**的著作显示了深刻的洞察力。

科斯莫斯:在对于GNOSIS的技术发展上米兹拉比博士遗留下来的GNOSIS基础研究也发挥了很大作用。

西欧:接的好呀,科斯莫斯。今天的反应真是太好了呀。这是感情的共感呀,是人类关系上的重要要素。

科斯莫斯:这是因为经过判断,我认为在现在这个场面有维护人类关系圆滑化的必要性。能够发挥作用真是幸事。

毛毛:(笑)科斯莫斯真是个有趣的人。

西欧:是不太听话的孩子啊。

毛毛:没有见到过爸爸的样子。但是,在毛毛刚诞

生的时候，爸爸一直在用很温柔的声音轻轻呼唤着我，还说只要行善多做好事，毛毛就会变成人的。记忆模糊，只有那些了……

西欧：真是美丽的回忆啊。

［阿莱恩告知可以去米鲁其亚了］

＊3［进入**デュランダル**基金会］

朱尼亚：那个库卡基金会和这艘舰船一样，很费钱的。

毛毛：啊，好漂亮的摩天大厦！

理事：我是库卡基金会的代表理事，欢迎你们到这里来。……（对毛毛）由莉博士要我将你安全送到米鲁其亚。

毛毛：是妈妈，不能见她吗？

理事：她非常忙的。

毛毛：（失望）总是不能见到妈妈。

理事：那个科斯莫斯的能力并不一般啊，怎么看也不像是试验运用型，与仿制品产生共鸣，发出希尔伯特力场。而且那个科斯莫斯的管理者，叫做西欧，也要小心。

朱尼亚：不过看起来还是个普通的女孩子。

理事：看见那个叫毛毛的小姑娘的眼睛，怎么也不能认为她是狂人的女儿。

［送给朱尼亚礼物——古代手枪］

朱尼亚：（高兴地把玩着枪）你有什么企图吧？

理事：最近你表现得很好，我想把它作为奖品送给你。

朱尼亚：真是多余。

理事：可不要拿着到处乱射啊。比我年纪还大，举止上也该像个年长者的样子嘛。（离去）

朱尼亚：太棒了！

阿莱恩：可能是我的心理作用吧。自从登上这艘舰，主任就显出很不开心的样子。

西欧：没有什么的，我是在考虑一些事情。

阿莱恩：如果可以的话，你有什么烦恼的事就来找我商谈吧。

朱尼亚：（突然闯入）西——欧——一起出去玩吧，我在汽艇处等你，快点啊！（离去）

［海滨，西欧忆起往事］

凯比恩：科斯莫斯是有"心"的。在科斯莫斯的精神领域当中发现有兴趣高深的现象，当然这些都还很微弱。

西欧：真的吗？继续观察可能会有更具价值的东西发现。

凯比恩：科斯莫斯的素子构造完全再现了人脑，我想这也不是不可能的。

阿莱恩：这么漂亮的海滨，真难想象是人工的。

朱尼亚：是我社的最新产品，连天气也能随意变化，可不是一直保持晴天的。

［用遥控器改换天气］

西欧：啊，雷，讨厌！（极度恐惧的样子缩成一团）

＊4［银发男子与司令通话］

银发男子：是这样。那么我怎么做？

司令：状况已经是在进行中，那其间不要出手。我想第2米鲁其亚政府、基金会不会简单妥协的，根据状况使用纳比丽姆的歌声。

银发：还要这样。

司令：你的玩具也终于可以派上用场了。

银发：你不一起过来吗？，欢迎啊。

司令：这些事就不用你多虑了，我可没有你那种恶趣味。

银发：真会说啊，无聊的家伙。（收线）

司令：阿鲁伯多URTV。是由生命再生产生出的怪物。

副官：生命再生的变异体大多在精神上很不安定，就像那个安多利由。如果按耐不住草率行事可能会有意外。

司令：那种担心是无用的，因为时间不会将我束缚。他的兴趣，只是在那个**レアリエン**上。

副官：真的要使用纳比丽姆的歌声吗？

司令：伯雷古丽，你没有听到过吗？那种歌声，会使得一切疯狂。

［站台］

朱尼亚：到了第2米鲁其亚我们就要分别了。这个，拿着，是护身符。

毛毛：真漂亮，这是什么？

朱尼亚：这是古老的子弹。仔细看，上面还雕刻着祝福的文字。

毛毛：谢谢，我会好好保管它的。

朱尼亚：等一下（用法术将子弹穿到金色的锁链上），戴上它吧。

毛毛：啊，朱尼亚真了不起耶！

朱尼亚：有点累了。

［主舰被连邦舰队包围，米鲁其亚被阴谋诬陷为连邦叛逆］

［连邦议事堂］

官员：据以上映像，不得不判定第2米鲁其亚自治政府及索巴鲁基金会对连邦的叛逆……

［连邦军进入主舰，所有人员被俘。米鲁其亚总督海鲁马事先安插在连邦内部的拉比丝大尉与卡伊纳（基金会理事）联系

［海鲁马与vector社长维鲁海鲁姆通信］

维：在议会中我会尽力为米鲁其亚辩白的。在我们背后策划阴谋的是U-TIC机关，他们的目的只有一个——米鲁其亚沉睡的索巴鲁正体。弊社的科斯莫斯暂时交与你们使用，距离索巴鲁实动还有一段时间，在出现万一的情况下，她会发挥作用的。也向卡伊纳恩转达。

［拉比丝大尉营救众人］

拉比丝：需要找出米鲁其亚没有袭击连邦舰队的公认证据。

西欧：科斯莫斯的身体里面有作战记忆。

攻关指导

在基金会有A.G.W.S.用具商店，在机器人研究所（**ロボットアカデミー**）遇见收集『机器人用具（**ロボットパーツ**）』的谜之老人。去第26，27区画街的旅馆休息。如帮助Iron酒场中左侧的女性找到婚约戒指，会得到『**デコーダ・8**』。『婚约戒指』的取得要先在洗衣店入手『鱼影探知机』（2层服装的口袋中），再去海滨（**ビーチ**）捕到大鱼。和入口处的船长交谈可去**ドッグコロニー**，将『花の种』交与**コロニー**病院的**ルーティ**，在以后剧情可得道具。



流程攻略



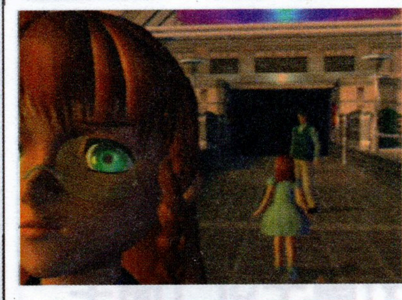












*1 基克、毛毛、朱尼亚在米鲁其亚市街行动→西欧和凯伊奥斯在**ミルチアパーク**行动→进入地下通道(**マンホール**),按开关可解除门锁→基克、毛毛、朱尼亚行动→去地下道站台→经过地下水道到外面*2→西欧和凯伊奥斯在**エンセフェロン**内行动→与朱尼亚合流→去教会→进门与『**ティアマト**』战斗*3



剧情简介

[西欧进入科斯莫斯主存储程序]

*1 [西欧朦胧中见到幼年时的自己在荡秋千,父亲出现]

幼年西欧:爸爸,[西欧:爸爸?]带我到妈妈那里去吧! 不能去吗?

父亲:嗯——今天不成的。明天我们一起去看她吧。好吗?

幼年西欧:嗯。

[西欧:等一下! 不行,不能去啊]

[回顾四周,发现谜之女孩坐在滑梯下面]



女孩:就是这样,这是你与父亲在一起度过的最后一天。我一直在等待着你们。我想好好与你聊一聊。

西欧:等着,我们? 啊,是凯伊奥斯、阿莱恩。

阿莱恩:主任,这是哪里?

女孩:我叫做纳比丽姆。

西欧:这里是米鲁其亚?

纳比莉姆:是的。在你意识深层埋藏的连绵不绝的记忆世界,那些都被科斯莫斯感受到得以再现。这个世界也就是科斯莫斯的记忆。



西欧:科斯莫斯的记忆,怎么可能呢?

纳比莉姆:记忆不是个人所特有之物,也不是只集中在一个地方。

西欧:但是,原来的科斯莫斯……应该已在2年前被破坏掉了。(科斯莫斯暴走的初始形态被极度愤怒的西欧一枪爆头倒下)

纳比莉姆:你最重要的人也死了。(凯比恩为保护西欧被暴走的原型科斯莫斯一掌击穿心脏)一半是回忆,另一半最初是作为你的意识而形成的。你们不得不接受。(西欧:接受回忆?)必须再次访问米鲁其亚。



西欧:拜托,告诉我们,为什么要去米鲁其亚?

纳比莉姆:答案只有科斯莫斯知道,在前方,科斯莫斯正在等着你们。

西欧:科斯莫斯,在前方。(独自向前走去)

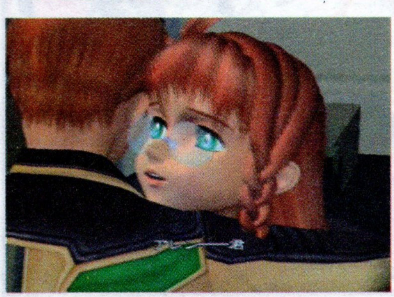
阿莱恩:等一下。

纳比莉姆:这样很好呀,已经不能够再回去了。

凯伊奥斯:明白了。但是,她也需要西欧啊。

纳比莉姆:你也一样,该怎么做呢?(消失)

[转到朱尼亚那边,发现两队少年士兵迈着整齐的步伐走过。



朱尼亚:那是,该死的! 没错,是U.R.T.V.

基克:原来如此,不是幻觉。这里是哪里,有没有线索,喂!

朱尼亚:(大嚷)怎么了!

基克:我只是问一下线索。

朱尼亚:唔,有的。如果这不是幻觉,那么我的记忆就是正确的。这里是米鲁其亚。是14年前的。(向前跑去)

基克:去哪里?

毛毛:朱尼亚先生,他怎么了?好像是去追刚才的那些人去了。

基克:大概有属于他自己的理由。还不了解目前的状况,不应该一个人跑出去。

[看见少年们正在向平民疯狂扫射]

朱尼亚:畜生,都被感染了吗?

少年:伯鲁多,你在哪里(一面向少年战士扫射)

朱尼亚:是卡伊纳恩。

[精神恍惚中]

毛毛:没事吧?

朱尼亚:没事。(沉默)

毛毛:朱尼亚先生。

朱尼亚:(大嚷)不是说了没事了吗!

毛毛:啊——

朱尼亚:对不起。不知不觉地……畜生!为什么这样,这里为什么会这样啊?

*2 [朱尼亚一行人出地下通道]

朱尼亚:不是开玩笑吧,这里是——U-TIC机关中央塔。

[高塔上的米兹拉比正在演讲]

米兹拉比:海中的死者,阴府的死者统统出来吧,按照你们各自的行为接受审判吧。

毛毛:这声音——是爸爸!

基克:喂,你要去哪里?

毛毛:爸爸在召唤我。

朱尼亚:没错,这个男人正是米兹拉比。

米兹拉比:将一切在生命之书中未有记载的生物统统投入火池!歌唱吧,大家,盛宴即将开始。(纵身从塔上跳下)

毛毛:不要啊! 不要。

基克:这个光景——这里确实是14年前的米鲁其亚。

*3 [西欧安全返回,焦急等待的阿莱恩上前将她紧紧抱住,西欧顿时不知所措]

攻关指导

森林中有追赶**マスコット**的事件。在**マスコット**家前面的木桩上放置『**Sキャロット J**』,之后趁**マスコット**玩耍的时候潜入它的家中。最后的BOSS战必须由西欧和朱尼亚分别对它作最后一击。

基金会(ファウンデーション)

流程攻略

*1 寻找阿莱恩,由船坞区(**ドックエリア**)去基金会→在酒场Iron找到阿莱恩→发生事件*2→由船坞区去基金会的第26,27区画街→救出逃跑慢的13人→在街的入口与『**ギガース**』战斗→回车站后再返回基金会寻找毛毛*3

剧情简介

*1 [胜利后的西欧来到大尉拉比丝面前]

西欧:对GNOSIS专用人型扫荡兵器KP-X,略称科斯莫斯的存储资料,保护等级AAA,没有改写的余地。现正式交付,请暂为保管,用它辨明事实真伪。

美莉:能够不再因连邦反逆罪而被抓住关起来真

是太好了。矮子先生，你怎么还是那样一副不高兴的样子，发生什么事了。

朱尼亚：各种各样的事情纷至沓来。直到现在还难以相信啊。

美莉：又有一个重要的人回来了。

[卡伊纳恩在护卫簇拥下走了过来]

朱尼亚：我忆起了许多令人讨厌的事情。

朱尼亚：那个女孩子，叫做纳比莉姆啊。

西欧：是的，怎么了？

朱尼亚：或许，她与我知道的"那个东西"有着什么关系吧。

[阿莱恩与凯伊奥斯坐在公园的长椅上]

阿莱恩：看见她哭泣了。这是第2次见到主任的泪水。无论自己有多痛苦也从不对外人讲。我又一次体会到了，自己只不过是单纯的部下而已。可我真想代替她去哭泣……你好像不太想了解有关我或主任的事——

凯伊奥斯：对不起，不是的。与你们相处的日子还不长，但我很喜欢阿莱恩啊，总是那样温柔，很有吸引力的。

总督海鲁马：科斯莫斯的深层领域纪录今日已经检证，对第2米鲁其亚政府及库卡基金会的嫌疑将在明日正式撤销，干得不错啊。

卡伊纳恩：也多亏了你给与的协助。

[躺在床上的西欧]

西欧：虽说是紧急之时，但就这样把公司的最高机密交给连邦政府也……纳比莉姆说要解放她的两个姐妹，是什么意思？还有，说科斯莫斯和乌多（引发旧米鲁其亚巨大波动的意识体）过去曾有过接触？都不明白啊……

[西欧想起刚才拒绝了阿莱恩一起去吃饭的邀请，担心他会因此而不高兴，于是便决定去找他道歉]

*2[纳比莉姆的歌声响起]

阿鲁伯多：终于听到了吗？那歌声——

卡伊纳恩：这是，纳比莉姆的歌声——

vector社长：歌声，开始了。

[伴随歌声，大量GNOSIS由时空门侵入。科斯莫斯发动希尔伯特力场，西欧、毛毛协助居民离开基金会紧急避难]

*3[阿鲁伯多驾驶机体扫荡连邦部队]

阿鲁伯多：太弱了，太弱了……

[帮助居民逃出基金会]

西欧：毛毛，快上直升机！

毛毛：我自己不要紧的，可是受伤的人如果不作应急处理……

西欧：知道了，等一会马上回来接你。

[返回基金会]

西欧：奇怪，毛毛不在这里呀，去哪里了？

[毛毛见到被阿鲁伯多破坏的百式0097]

毛毛：NO.0097——是毛毛的姐妹啊。头一次见到我的姐妹，可是却连话也不能交谈。关于爸爸的事情，我还想知道得更多。还活着吗？喂，你不要紧吧？是谁把你弄成这样？

[百式0097睁开双眼，用手抚摸毛毛的脸颊，毛毛感知到她的记忆]

米兹拉比：你已经在这个世上诞生了，以后只要多作善事，你就会变成人，变成樱花的。

[记忆影像中出现阿鲁伯多破坏百式0097的情景]

毛毛：这是你现在的记忆吧？谢谢，你让我看见了爸爸的样子。

[彷徨中的毛毛忽然发现脚下躺满了与自己一模一样的百式，都已经被破坏得七零八落，伤心的毛毛忍不住流下泪水]

阿鲁伯多：哀悼他人的泪水，是这个世界上最贵的液体。虽然如此，你也有那个资格吗？哀悼死人是人类固有的习性吧？我的可爱的百式观测器，这就叫做死尸（膝上放着被他破坏的百式）。

脆弱者啊，你的名字是女人。不，不对。本来就没有经历过女人的胚胎。人类因为自己的脆弱而产生恐惧，从充满死亡气息的外界逃走。构筑这个世界的文明，全部都是由那些脆弱的人类胡乱创造出的幻想世界，是与用贞操带束缚修女的妄念等同的废物。

而其中，不依附于你肉体上的轻盈的灵魂，无垢的思念，没有不纯物的波动的螺旋，是火、息、灵的混合物，是你们这些被称为天使的新的纯粹的意识，这些必要的现实的东西，正是我所追求的。

（突然将自己的手臂用匕首割下）啊，不要发抖呀，我可爱的桃子（毛毛的日文意思），不要把我当作罪人一样看待啊。

现在，在你的心中映出了一个男人的身影。那是谁？是那个红发的家伙。他一边吐血一边还说，就作一粒落到地上也不会死的麦粒吧。（此言出自圣经）麦子收割后丢弃也会再生，我的头是这样。（将自己的头割下）你怎么样呢？可爱的桃子。（将自己的身体割得七零八落后再生）

攻关指导

13人位置

酒场——2人（模特后1人，木箱内1人）

商店——1人，保险柜的密码是根据诞生日10月28日（调查2层画轴）

铁丝网中——1人（上屋顶从最左侧落下）

路边铜像——1人

干洗店——2人

走廊下——1人，墙壁中

面包房——1人

EAST6.——4人

纳比莉姆的歌声

Xenosaga Xenosaga Xenosaga

流程攻略

*1乘エルザ追寻纳比莉姆的歌声→第1塔→上3F按动开关→上6F去第2塔→在第2塔1F按开关→与『リアノーン・シー』战斗→乘升降机去第3塔→→乘赤、青、绿3色升降机下行→与『シメオン』战斗*2→与『アインリューゲル』战斗→与变身后的『ドッペルオーゲル』战斗

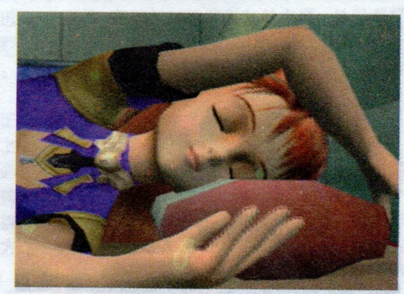
剧情简介

*1[科斯莫斯发动相转移炮]

西欧：纳比莉姆的歌声，是什么？

朱尼亚：是米兹拉比生平最恶的研究成果，通过

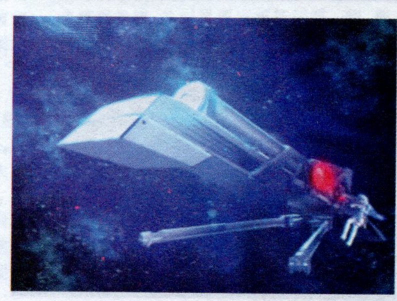










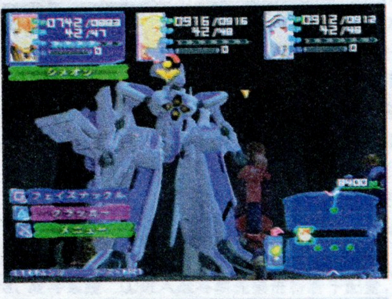














这种设置毁灭了米鲁基亚，使得大量 GNOSIS 出现。必须要在一切变得疯狂之前采取措施。

西欧：一切变得疯狂？

朱尼亚：毛毛还没有找到，快一些吧。

基克：毛毛找到了吗？

百式：正在搜查中，还未找到。

［阿鲁伯多抱着毛毛］

阿鲁伯多：比想象中的还要早啊。让我好好找一找在你之中沉睡的“钥匙”吧。

［将手插入毛毛的心中，毛毛睁大了恐惧绝望的双眼，眼前浮现出朱尼亚送自己护身符时的情景］

毛毛：不要进入毛毛之中，毛毛——害怕——救我呀，朱尼亚！

［朱尼亚感知出毛毛的声音］

朱尼亚：毛毛，在那里面！在相转移所产生的空间扭曲的中心。该死，阿鲁伯多那个混蛋！在听到毛毛的声音同时感受到了他的存在。

阿莱恩：阿鲁伯多是谁？

朱尼亚：是从我自身分离出来的另一个我，是我自己的黑暗部分。

基克：朱尼亚，将舰船靠近“纳比莉姆的歌声”。不要靠得太近，借我一艘小型艇就可以了。

朱尼亚：用不着你说我也明白。无论如何也要由我去救毛毛。

基克：不行，因为身边的人陷入危机而失去理性，最后总是悲惨的结局。这样的家伙我见得太多了。在和阿鲁伯多对峙时，你能保持平静之心吗？头脑中只保留数字和战略吧，不要出现那些重要之人的脸和声音，过激的杂音会将一切毁灭。这就是我在近一百年所学来的东西。

朱尼亚：将人置换成数字……还是算了吧，你这个半机械人。

基克：不管毛毛怎么样，你首先要保住自身，之后才能救助她。你还是听听长者的话较好。

［发现失去自身意识的毛毛］

朱尼亚：阿鲁伯多这个混蛋，将毛毛的意识……你等着，我会使你恢复的。

西欧：朱尼亚，毛毛怎么了？

朱尼亚：阿鲁伯多这个混蛋，他竟然使用了精神场逆转。

西欧：精神场逆转？

朱尼亚：阿鲁伯多和我所使用的意念力属于不同类型。将他人的意识强制地拉到自己身边，可以入侵到意识深处将必要的记忆取出。

西欧：是这样啊。

朱尼亚：不用你们了，我一个人就可以了，这是“我们”的问题。（毛毛走过去）毛毛，你也要一起来吗？

西欧：米鲁其亚的毁灭、GNOSIS 的出现、歌声的原因，如果这里与我所知的“那个场所”有关系，那也就是我的问题了。

*2［见到端坐在宝座上，膝上放着毛毛的阿鲁伯多］

朱尼亚：阿鲁伯多，你——

阿鲁伯多：不要说妨碍我的台词，那些台词对于我来说没有任何意义。你也是和我同类的妖怪。

［身后的毛毛突然变成百式扼住朱尼亚的脖子］

［战胜阿鲁伯多与百式驾驶的机体］

［阿鲁伯多与朱尼亚使用意念力相峙，毛毛抱起倒地的百式］

百式：爸爸，总是只看着你一个人。所以，我们——都很想成为你啊。

毛毛：不是那样的，我们都是一样的。

阿鲁伯多：还差一点儿，鲁伯多。还差一点你就能成功了。来吧、来吧、来吧！

［朱尼亚支持不住，毛毛使用意念力援助］

毛毛：你从我这里夺去了很多东西，但是在我之中也流入了你的一部分。为什么要玩弄大家，毛毛的妹妹们那么愿意在你那里，即使遭到这种不幸却还一直相信你。那种思念，那种心情，绝不能容许任何人践踏！

阿鲁伯多：践踏？妹妹们？看看你的脚下吧，由那些尸体供给养分而开花的是谁？是你！这全部都是依照米兹拉比——你最重要的爸爸的意愿。

西欧：不允许！她们不是你的玩具，是各自拥有意志的生命！

［蓝衣人出现］

蓝衣人：还是给他一会儿自由吧，由我来作你们的对手。

朱尼亚：你是谁？

蓝衣人：是谁都行，语言的定义只是自欺欺人的手段，在事实面前毫无意义。重要的是知觉。你和我只是所处立场不同，无论生和死最终都会消亡，你不理解吗？

朱尼亚：滚开！

蓝衣人：感觉不错嘛，你这个小家伙。想试试自己的力量吗？

［胜利后］

蓝衣人：没用的。你们和我在这个世界上的存在法则是不同的。我也该走了，我的时间是非常宝贵的。

西欧：你们的目的是什么？

蓝衣人：想知道？那就来吧。在那个时间、去那个地点。会很快乐的，西欧！

科斯莫斯：歌声的全部机能停止。

朱尼亚：是谁呢？那家伙有不可感知的力量。

攻关指导

开始去纳比莉姆的歌声之前要先在**ドックコロニー**作好装备调整。第 1 塔破坏升降机的物体后柱子发青光，然后根据发光回数和打破物体个数决定在哪一层停止。

在第 2 塔纪录点开始有左上、上、右上 3 条道路，去右上方调查墙壁周围的青光，得到毛毛的必杀技「**ラブリーレイ**」和エーテル技「**スターライト**」。第 3 塔最后地点，需调整赤、青、绿 3 种颜色发音的柱子与相邻房间的发音相同即可打开房门。

天之车

Xenosaga Xenosaga Xenosaga

流程攻略

*1 由**エルザ**去天之车→按黄色按钮，开辟道路前进→去 43F 主控室→44F→由 44F 左侧阶梯下到 42F 左侧区域，按开关→再从 44F 开始前进→跳下与『**シュッツ**』『**プロトドーラ**』战斗，胜利后『**デコーダ・6**』入手→由观测室乘升降机去

1F＊2→一面打倒敌人一面向1F移动→与『アルベド』战斗＊3→与『ソフィ・ピステス』最终决战＊4

剧情简介

＊1［回到エルザ舰］

毛毛：那个人，说要在毛毛的身体中找"钥匙"。

朱尼亚：好了，你不要放在心上。

［蓝衣人的头罩被风吹落，露出曾被科斯莫斯杀死的巴基鲁的面孔］

声音：别管那些闲事，不要忘了你的任务。回去吧，巴基鲁。

巴基鲁：我不会听从你的命令的，不要在我的头脑中讲话，我还不太习惯。

声音：你很让人头疼啊。

毛毛：天之车，是毛毛诞生的场所。爸爸为了在米鲁其亚创造毛毛，将必要的数据收集起来转送到天之车。那个巨大的物体就是为了我的诞生而制造的。

＊2［44F百式诞生的房间］

毛毛：在米鲁其亚纷争时这个机械原本是用来作什么的，妈妈没有告诉我。但我渐渐还是明白了。在毛毛出生的时候，爸爸死了。正如妈妈所说的，这是个令人憎恶的机械。由于毛毛的出生，很多很多的生命被消灭了。爸爸和毛毛都是令人憎恶的人吧？

西欧：不是的，不会有那样的父母。不管是レアリエン还是毛毛不都是孩子吗？憎恨自己的孩子的父母是不存在的。

＊3［见到阿鲁伯多］

阿鲁伯多：来晚了，我已经等累了，鲁伯多。

［与阿鲁伯多开战］

［战胜阿鲁伯多］

朱尼亚：回答我，为什么要做这种事？对于你来说是毫无意义的。

阿鲁伯多：很有意义啊，鲁伯多。这是为了你而制造的。

朱尼亚：为了我？

阿鲁伯多：忘了吧，鲁伯多。在14年前的那个时候，你对我们做了什么？全部的原因都在于你！由于你封闭了自己的内心，使得我们的精神连锁崩溃了。

同伴们一个又一个地被"歌声"所侵食。在那种恐怖之中残存的我们，除了委身于歌声外还会有其它选择吗？想起来了吗？好好反省吧。

朱尼亚：确实，在那个时候，我是个胆小鬼。但是，是恐惧，出于本能的。

阿鲁伯多：总之，你必须要对我们赎罪。用你的身体，我就是那些消失者的代言人。但我也要感谢你，多亏你我才发现了属于我自己的道路，通向新的世界。

朱尼亚：什么新的世界？

阿鲁伯多：我的目的就是那种单纯的东西。你们不会明白的。最初我也是半信半疑，但终于开始确信并体验。这个东西只是为了确认它而给你们的余兴，好好享受吧。

朱尼亚：混蛋，GNOSIS和动力炉融合了，不破坏它天之车就不会停止。时间只有一点点了。

阿鲁伯多：如果活下来的话我们还会再见面的。鲁伯多，我的残片。

［与总BOSS决战］

＊4［战斗结束后］

基克：这种振动是……

科斯莫斯：天之车的推进设施点火，开始向第2米鲁其亚降下。照现在的降下速度，约8分钟后突入大气圈。

朱尼亚：混蛋，最初就设计好了。策划了一个又一个可恶的事件。

西欧：如果不采取措施的话，以这种质量的物体突入到第2米鲁其亚……

科斯莫斯：本设施共分为约28000个部位。

西欧：分解各部位的方法是——

毛毛：现在，毛毛这里还能探索到残留的纪录。设施的分解，在第33层控制室。

凯伊奥斯：快一点，没时间了。

毛毛：但是，从系统启动到全部位分解，时间上只有1分钟。我们无法再回到エルザ了。

基克：没有其它的控制方法了吗？

毛毛：系统上不接受以外的其它任何操作。

朱尼亚：畜生，为了阻止落下就只有与之同归于尽了吗？

科斯莫斯：请你们先回エルザ吧，我来实行设施的分解。不用担心，以我的移动速度1分钟就可抵达エルザ。我的自我保存机能正常，也没有与之同归于尽的预定。这是成功率最高的选择。

西欧：科斯莫斯，你可一定要回来啊，一定。

［脱出过程经历了殊死奋斗，科斯莫斯也终于在最后一刻赶到。エルザ出现失控，为了挽救众人。科斯莫斯又舍身顶住了飞船的坠落，正当大家为科斯莫斯而伤感时，科斯莫斯又出现在舰船的顶上。］

［结束字幕］

卡伊纳恩：妄念，执念——被卷入那漩涡之中。阿鲁伯多，你也不能摆脱它啊。

海鲁马：阿鲁伯多？是U.R.T.V.的那个阿鲁伯多吧。

卡伊纳恩：那家伙还没有死。

阿鲁伯多：真是好风景啊。听到我发的信息了吗，鲁伯多？

科斯莫斯：任务完成。

西欧：请回来吧。

攻关指导

不要忘了去ドックコロニー整理装备。如之前将花种交给ルーティ则可得到TP ドラッグZ。与阿鲁伯多战斗时要小心他的状态攻击，最好事先装备防止状态变化的指环类道具。其后与总BOSS的战斗，因为是最后一战，可随意使用以前所收藏的珍贵道具全力一战。主人公西欧的强力必杀，科斯莫斯的全方位攻击以及6000HP的巨型机器人可充份发挥威力。

打败总BOSS后欣赏长达30分钟感人的片尾CG和两首优美的歌曲。

感谢 SHINING 君在如此短的期间内完成了如此一部"宏篇巨著"。 ——CLOUD













超攻略道场

文/laser



最速流程

系统简介

1. 整体上和一代差不太多，最重要的改变是加入了同伴系统。一共有四位同伴供选择，根据好感度的不同引发的事件会不同，而提升好感度的方法就是赠与其喜爱的道具。一般来说在战斗中帮自己忙最多的就是好感度最高的同伴。
2. 前作中吸魂的系统仍然健在，所不同的是多了一种紫魂，当在战斗中集满了六颗紫魂的时候，十兵卫就会变身成为"鬼"，不但全身无敌，而且攻击力大大增加，还可以连打△键发射光弹，威力十分强大。
3. 熟练掌握一闪攻击是取胜的关键，本作仍然是两种：直接一闪——在对方出招瞬间按攻击键；弹一闪——用 L1 防的瞬间再按攻击键。
4. 和前作不同的是武器、防具都可到记录点去强化，强化的等级也只有三段。
5. 随着拿到的武器与秘传书会增加招式的威力，同样也是有两种：↓↑□与 R1 压住蓄力。在战斗中一定要灵活运用。

在游戏中可以取得各种隐藏的首饰，具有不同的功效。

青之首饰——小太郎剧情会取得，地点在幻魔洞（增加吸魂速度）
赤之首饰——小谷剧情会取得，地点在鬼岛（取得的红魂经验值加倍，但是不会出现期它颜色的魂）
绿之首饰——杂贺剧情会取得，地点在舞雷刀旁的石堆（可以看见隐藏在地图里的道具）
黄之首饰——安国寺剧情会取得，地点不明（可以从生物身上吸到黄魂）
紫之首饰——绿幻魔空间取得（使用鬼战术节省三分之二的鬼力）
橙之首饰——今庄之町以物易物换到（可以吸收隐藏在地图上的红魂）
白之首饰——今庄之町将商店东西买完（共二次），老板会给（站著不动慢慢回复体力）
黑之首饰——收集到三根"化石骨"在鬼岛某处取得（随便按都是一闪，但是会损血）







柳生庄

1. 故事从这里开始，敌人不是很多，也不是很强，可以用来熟悉系统和招式。
2. 得到仁玉，获得吸魂的能力。
3. 得到奔雷刀。

今庄町

4. 遇到杂贺孙市与安国寺惠琼。
5. 与两人交谈
6. 遇到风魔小太郎
7. 买到入山许可证（100金）
8. 拿着入山许可证进入金山

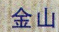
金山

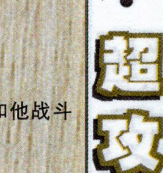
9. 发生事件
10. 得到武器冰刃枪
11. 用冰刃枪破坏封印
12. 在门前使用"仁玉"，打开门
13. 进入 BOSS 战
14. 遇到晕倒的矿工

今庄町

15. 谈话，得到"赤轮"
16. 再度回去金山









今庄町

8 16 弓箭 5 6 4 7 15 24

金山

17. 使用“赤轮”，来到信长居城——岐阜城

岐阜城天守

18. 听取亡灵所求，需拿澄心御守
19. 拿到澄心御守
20. 使用澄心御守。得到青铜面(左)
21. 得到青铜面(右)
22. 使用两只青铜面，解开门上的封印
23. 进入BOSS战，不过现在是无法和他战斗的，相持一会会发生事件

今庄町

24. 在广场发生事件，然后回到柳生庄

柳生庄

25. 发生事件，得到“高女的指轮”
26. 使用高女的指轮，根据四神图：东青龙、西白虎、南朱雀、北玄武，触动机关，来到下层
27. 斩断绳子后会触动机关，向回跑到陷阱处可以避开

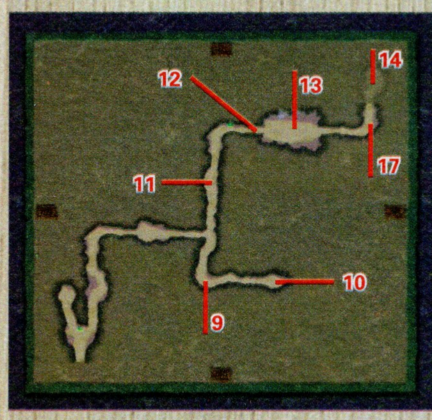
雾隐谷

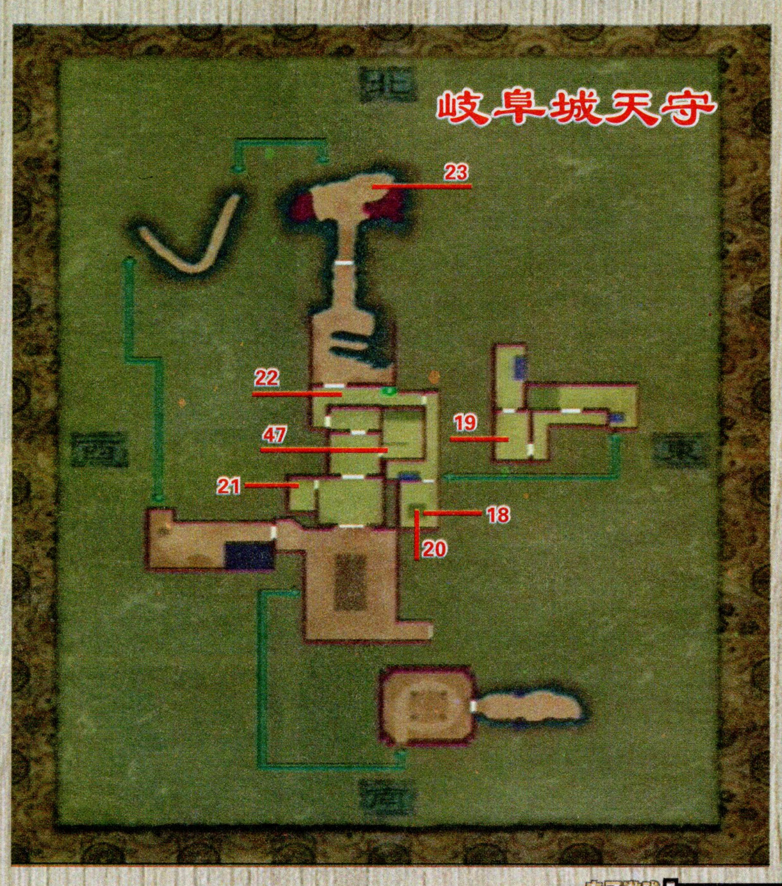
28. 得到武器旋风丸，后回到封印处破坏封印，得到知略信长像
29. 如果对小太郎好感度够高会发生迷路事件，则可换小太郎。如果好感度不够的话岔路口会出现黄色飘浮的怪物，将其击倒便可。
30. 破除迷路事件，进入BOSS战，后拿到统率信长像
31. 用舞雷刀破封印，得到威严信长像
32. 拉开关出现三个信长像，记好位置后将三个信长像放好，打开门
33. 进入BOSS战，获得和玉
34. 使用和玉，来到鬼岛一阶

鬼岛一阶

35. 和剑士第二次交手，仍然不能打到他，坚持一会会发生事件，换成阿邑
36. 得到刻印板回中厅解开封印

金山





37. 得到破魔之笛
38. 交给十兵卫破魔之笛
39. 得到武器土荒槌
40. 用土荒槌破坏封印，得到铁丸键、
41. 换旋风丸，用△键触动升降机，来到鬼岛地阶

鬼岛地阶

42. 解开总和为 34 的机关，得到金文字键
43. 爬上楼梯使用金文字键
44. 跳过平台使用铁丸键
45. 跳棋游戏，解开后回到岐阜城

岐阜城东天

46. 得到樱键，然后来到岐阜城天守

岐阜城天守

47. 使用樱键，得到三日月键后返回岐阜城东天
岐阜城东天
48. 使用三日月键
49. 进入幻魔洞

幻魔洞

50. 若是孙市路线则十兵卫被石化
51. 得到解粉竹筒，回出口处使用，然后回到岐阜城东天
52. 坐船到对岸
53. 用解粉竹筒救石化之人
54. 再次进行跳棋游戏，然后来到鬼岛地下道

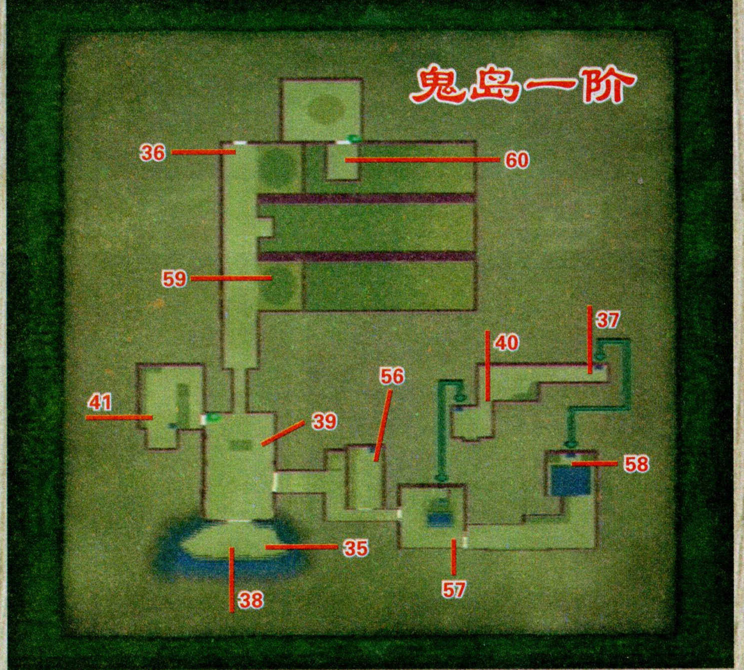
鬼岛地下道

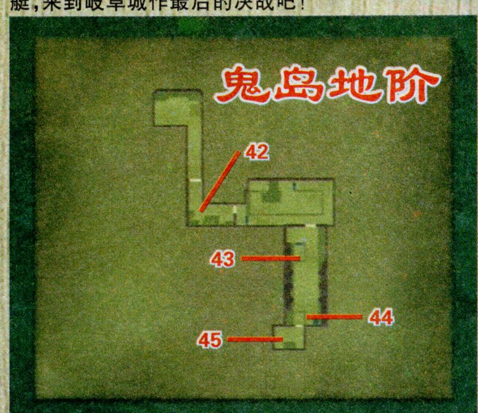
55. 用旋风丸吹一下，来到鬼岛一阶

鬼岛一阶

56. 得到红玉之键
57. 使用红玉之键
58. 与幻魔剑士再度相遇，使用破魔之笛，然后就可以对其造成伤害了。打倒后得到礼玉
59. 使用礼玉，发生事件
60. 用左右两个 ANLOG 在规定时间打开门(左面逆时针，右面顺时针，一方不能领先过多)

其后便都是单线情节了，没有什么难点。经过飞空艇，来到岐阜城作最后的决战吧！



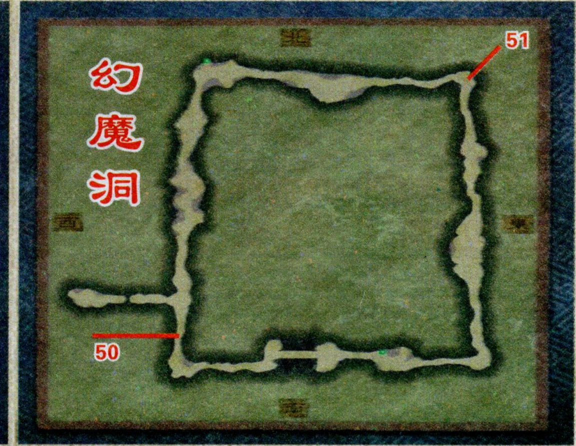








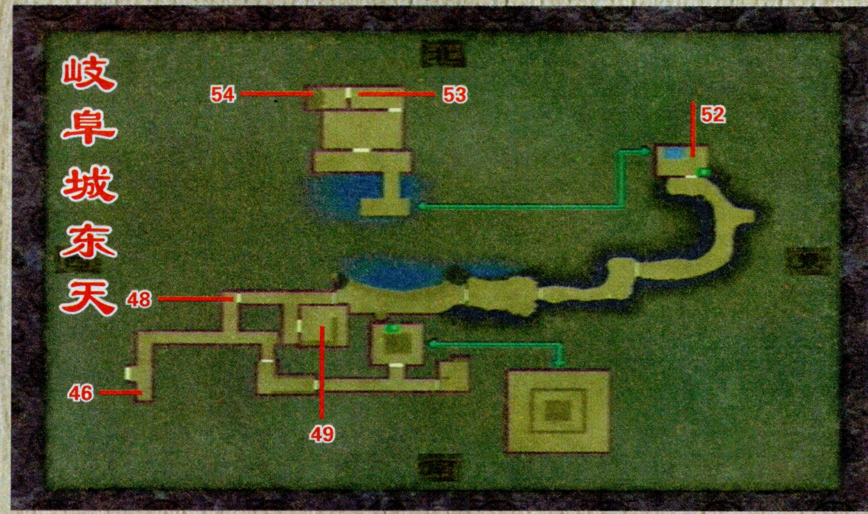












史实中的人物

柳生十兵卫：介绍十兵卫要先从柳生家和新阴流开始，柳生家是大和的豪族，十兵卫之父柳生宗严曾先后仕官于三好长庆及织田信长，后托病辞官而潜心研究剑法。在得到上泉信纲的传授后，将鹿岛新当流与户田一刀流融合于新阴流剑技中，创立了新阴流的最大的一个分支——柳生新阴流。此后宗严之子柳生宗矩及宗矩之子柳生三严（柳生十兵卫）将柳生新阴流加以不断发展和完善，使柳生新阴流成为江户时代最大的剑术流派之一。柳生宗严、柳生宗矩及柳生十兵卫三人则成为战国末期至江户初期著名的三剑士，人称"柳生三天狗"。

话说回到柳生十兵卫，他最大面目特征就是眇一目，据传是在小时候与父亲练剑的时候杀气太重，结果被控制不住的宗矩所伤。他十三岁时任三代将军家光的侍僮，但自二十一岁以后的十二年间，却完全失去其音讯，因此被人猜测有潜伏於九州，从事监视萨摩藩岛津家动静的工作之说，但从其所著的《月之抄》上记述，在这段时间内他也有可能隐居于柳生谷，从事兵法修练。他的剑术造诣，一般评价为远超过其祖宗严，但却于四十四的英年即病逝。

安国寺惠琼：出身不明的僧侣，以洞悉时局的眼光而著名，曾做出"信长死后秀吉将成为天下人"的预言。出仕于毛利家，一生中帮助毛利辉元做了许多正确的决断，并且以优秀的外交才能得到相当的声望。生平唯一的误算是太阁秀吉逝世后，极力推动毛利辉元作为西军总大将与德川家康对抗，因此在关原合战后被家康处刑。

风魔小太郎：忍者风魔一族族长代代相传的名号，战国时代著名的风魔小太郎有两位，一位是1510年左右开始侍奉北条家的，在北条家对足利、上杉家之战中，指挥忍群在情报和扰乱工作上为北条的胜利做出了相当重要的贡献，另一位则是他的继承人，但刚成为风魔族长，北条家便随1572年氏康去世而无法再作为战国大族生存……因此风魔一族也就退出了战国舞台。

杂贺孙市：又名铃木重秀，是那个时代赫赫有名的大将。在铁炮初传入的时候，纪州小仓庄的领主津田算长（津田流铁炮术始祖）来到了种子岛，并从种子岛时尧手中得到了最初的两挺铁炮之一，他将这挺铁炮带回了根来寺，经过一番研究，再加上杂贺众提供的冶炼技术，终于使铁炮成功的量产了。在这之后，纪州根来成了日本最早的铁炮生产基地。自然，这里的根来众、杂贺众也成了日本最强的铁炮军团，杂贺孙市就是杂贺众的首领。他最有名的一战就是在1570年9月12日，率领杂贺、根来、汤川众两万人，对天满森的信长军发动了攻击，在这一战里，杂贺孙市集结了3000挺以上的铁炮，对信长军施行密集的射击，战斗持续到14日，信长方的野田、福屿的本阵被攻破，佐佐成政受伤，野村越中讨死。这一仗是织田信长自桶狭间以来第一次如此的惨败。

小谷的阿邑：是信长唯一的妹妹，被嫁到浅井家做浅井长政的妻子，生卒年月不详，历史上叫织田 市。

三國志戦記

SANGOKUSHI SENKI

机种:PS2　厂商:KOEI　类型:SLG　媒体:DVD－ROM
发售日:2002 年 2 月 14 日　价格:6800 日元

CLOUD出品

刘备篇

徐州风云——刘备、关羽、张飞在桃园结义,立志要复兴汉室,经过黄巾之乱和讨伐董卓,三人声名远播天下。数年后曹操攻打徐州的陶谦,同时刘备接到陶谦的救援请求,仁义的刘备马上起兵赶往徐州。

曹操军击退战(刘备军对曹仁军)

姓名	军衔	兵数	战意	兵种	练度	攻击	防御
曹仁	偏将军	3000	60	轻步	25	105	99
李典	偏将军	3000	60	轻骑	25	112	95
乐进	偏将军	3000	58	轻步	25	104	90

开始游戏立即强制进入战斗,对手是以曹仁为军团长的曹操军,敌我双方均有三个部队,不过我方的总兵力较多,武将能力也比曹操军强,单纯地进攻便可获胜,这场战斗纯粹供玩家熟悉系统。注意如果击败了曹仁,其余两个武将会撤退,为了赚取更多经验值,建议先消灭李典和乐进,曹仁则留待最后才对付。

战斗结束后,胜利条件变为 5 回合内与吕布同盟或交战,玩家的决定会影响剧情发展。5 回合内与吕布交战,或者经过 5 回合等吕布攻过来,都会进入“兄弟之绊”的剧情。若派遣使者到济北与吕布同盟,便会进入“暗藏杀机的宴会”的剧情。

刘备军对张辽军

姓名	军衔	兵数	战意	兵种	练度	攻击	防御
张字	牙门将军	5000	64	重骑	40	141	100
高顺	偏将军	4000	58	轻骑	20	113	89
臧霸	偏将军	4000	56	轻步	20	109	84

吕布军的先头部队驻守在小沛,武将有张辽、高顺和臧霸,其中张辽是军团长。战斗前建议编孙乾入军团当部队长,虽然他战斗力很低,但始终多个人多分力。此役依然是三对三,敌方武将除了张辽,其余两个都只是喽罗。与先前对曹仁军一样,打败了军团长张辽,高顺和臧霸就会撤退,由于这场战斗的难度仍然偏低,笔者也建议大家先消灭高顺和臧霸,接着再围攻张辽,如此便可获得更多经验值。

战胜后会进入“兄弟之绊”的剧情,与曹操合力对付吕布军。

兄弟之绊——与吕布军交战便会进入这个剧情,吕布以破竹之势攻向下邳,曹操和刘备为防他坐大,而定下同盟条约,合力铲除这个野心勃勃的家伙,胜利条件变为 8 回合内消灭吕布。

与吕布的战斗(刘备军、曹操军对吕布军)

姓名	军衔	兵数	战意	兵种	练度	攻击	防御
吕布	广威将军	8000	68	弓骑	70	156	89
陈宫	牙门将军	4000	58	弓步	20	76	95
张辽	牙门将军	4000	56	重骑	40	142	101
高顺	牙门将军	4000	51	轻骑	20	118	90

在“兄弟之绊”的剧情中,需要在 8 回合内消灭吕布,但玩家不要急于进攻鲁城,因为单凭刘备军不足以对抗吕布。应该把军团移动到沛,然后按 START 使命令终了,如此便可会合曹操对付吕布。吕布军只有四支部队,刘备与曹操军合共有八支部队,要击败吕布军可谓易如反掌,应尽量消耗陈宫、张辽、高顺三人的兵力。战胜后沿着鲁攻向济北,轻松地消灭吕布军,注意在攻打吕布期间,简雍、糜芳等在野武将有可能会自愿加入到刘备军。吕布死亡的话,“兄弟之绊”的剧情也在此结束,接下来会进入“荆州动乱”。

暗藏杀机的宴会——在“徐州风云”选择与吕布同盟的话,便会进入虚构剧情“暗藏杀机的宴会”。刘备与吕布结盟,目标是要消灭伪皇帝袁术,胜利条件变为 12 回合内歼灭袁术的势力。

袁术讨伐战(刘备军、吕布军对袁术军)

姓名	军衔	兵数	战意	兵种	练度	攻击	防御
袁术	讨逆将军	7000	53	轻步	23	91	83
纪灵	牙门将军	5000	59	轻骑	28	119	87
张勋	牙门将军	5000	55	轻骑	23	107	79

袁术军虽然有四个据点,但武将只有可怜的几人,只要顺次序攻打谯、汝南、寿春、宛便可轻松取胜。首先进攻谯的时候,吕布军会协助战斗,敌军只有袁术、纪灵和张勋三个武将,极力建议俘虏张勋;接着攻打汝南之时,我方又会有张辽军助战;进攻寿春时虽然没有吕布的援军,但也可易如反掌地攻占,甚至有可能没有敌方武将把守。

最后只剩下西方的宛城,进攻宛城不会有援军协助,因此为了要确实地取胜,建议先把刘备的军团解散,配合新加入的武将编为两支军团,一支军团由刘备当军团长,另一支由关羽当军团长,然后两支军团同时进攻宛城。攻陷宛城之后,便会进入下一个剧情“吕布的真意”。

曹操打败了河北的袁绍,统一了北方大半土地。只有北方又怎能满足曹操的野心,东方有孙权,西方有刘璋,于是准备向南方的荆州进攻,刘备正是曹操第一个攻击目标!

曹操南下防卫战(207 年)

胜利条件:2 回合防止曹操南下

发生事件:关羽与徐晃单挑(徐晃在敌阵时,关羽攻击敌人)

我军只有一座新野城,曹操军会连续两回合派兵攻打,从许昌攻过来,每次两个军团,其中司马懿有机会出场。我军只可以编成两队军团,第二队军团只有三个武将。把最精锐的武将编入两队军团,并前往宛城抵抗曹操军,专心攻击敌军团长,两回合后便会进入下一个剧情,武将的士兵数也会全回复。

曹操南下防卫战 2(208 年)

胜利条件:2 回合防止曹操南下

刘备成功阻止了曹军先锋,守住了荆州第一道防线。同时,病重的刘表为了保卫荆州,临终前把荆州交托给刘备。随着刘表死亡,刘琮继承刘表,刘备与刘表的同盟关系消失。这时同样要两回合防止曹操南下,依旧驻重兵在宛城便可,战法也是集中攻击军团长。

风云之会——刘备以现时实力难以对抗曹操,于是前往襄阳附近的隆中,三顾草庐请诸葛亮加入,诸葛亮提出三分天下之计,曹操挟天子以令诸侯,掌握天时取得北方;孙权位于江东拥有地利,有长江作为天然屏障;北有曹操,东有孙权,刘备必需夺取西方的益州和南面的荆州,与曹操、孙权各占一方,如此才有能力兴复汉室。

襄阳撤退战(208 年)

胜利条件:10 回合内到达襄阳(可以放弃首都)

同样只可编成两队军团,共七个武将,全军攻到襄阳便可。建议编诸葛亮为主力军团的军师,并装备“陷阱”战法,战斗时便可把敌军团长拉过来,再以战法连锁尽早击破,注意发动陷阱的条件,发动者前一格必需是平地或草地,自己与敌武将之间没有障碍物。此外,还可以把一个特性是“工作”的武将任命为使者,预选派他到战场地点,战斗时该使者便会变成工作兵,工作兵可替各人回复兵力。

赤壁燃烧——为了阻挡曹操南下,诸葛亮前往江东,尝试说服孙权的主战派,借助他们的力量对抗曹操。但曹操根本不让刘备有喘息的机会,继续派兵攻往荆州,还说服了刘琮归顺,准备南北两路夹击刘备,于是刘备决定撤退到江夏。

江夏撤退战(208 年)

胜利条件:6 回合内到达江夏(可以放弃首都)

在上一段剧情占据了襄阳,取得伊藉、霍峻、徐庶等武将。由于诸葛亮去了东吴,在这个剧情不能够使用他,而刚取得的徐庶也有“陷阱”战法,现在由徐庶暂代军师一职吧!笔者认为这是全游戏最难玩的地方,因为曹操军从南北两方进攻,玩家派两队攻落去江陵时,其中一队有可能被北方的曹军缠住,导至一队要打北方曹军,另一队要打南方曹军,即是要用一队打曹军两队,如此便要用“陷阱”或“挑发”,快速解决敌军的军团长。

编成军团,建议一军由刘备、徐庶和张飞组成,第二队是关羽、赵云及两名精英武将,战斗时以击倒军团长为优先,务求可以用一队打两队。成功占领江陵后,便集合全军攻击江夏,同时襄阳会被曹军夺走,首都会自动转为江夏。

荆州平定战(208 年)

胜利条件:16 回合内攻占江夏、江陵、襄阳、长沙、武陵、零陵、桂阳

突破了曹军的包围网,接着便要平定荆州。刘备军在江夏开始,首先以精锐部队攻占江陵,然后把精锐部队分为两队,一队驻守在江陵抵挡曹军,另一队负责进攻荆州四郡,即长沙、武陵、零陵和桂阳。除了驻守江陵的军团,还要多派几个工作兵到江陵,协助抵挡曹操大军。

至于进攻荆州的部队,建议由关羽当军团长,徐庶为军师,采用“陷阱”吸大将的战术,顺序攻打长沙→武陵→零陵→桂阳,攻占各城池后,原本守城的武将会变成在野武将,这时必定要派使者登用他们,尤其是位于长沙的黄忠和魏延。占据了荆州四郡,便可编成更多队军团,再集合大军攻击襄阳。

入蜀——虽然刘备先一步夺走了荆州,但孙权以赤壁击退了曹军为理由,要刘备归还荆州给吴,幸好诸葛亮灵机一触,提出当刘备夺得益州,便会把荆州完整归还,这就是著名的刘备借荆州。由于诸葛亮留在荆州牵制曹军,所以他介绍了人称凤雏的庞统给刘备。

张绣讨伐战(211 年)

胜利条件:3 回合内消灭张鲁

这时刘备的居城转为武都,根据与刘璋定下的条约,刘备必须在三回合内消灭张绣。注意关羽、诸葛亮、黄忠和赵云留守在襄阳,因此要靠刘备和其他武将进攻张绣,建议派两队军团攻打张绣,这个战场大半是山地,中央有一个城池,建议在战前把步兵转为山岳兵。我军无需入城,应该绕过城池直接攻击张绣,击退张绣军便完结这段剧情。

益州平定战(212 年)

胜利条件:10 回合内攻占成都

刘备根据条约进攻张绣,但刘璋突然攻击刘备,刘备只好出兵解决吧!刘备与刘璋陷入交战状态,需要十回合内攻占成都,成都就位于武都南方。这时在武都编成三队军团,两队攻往梓潼,攻占了梓潼可取得“春秋左氏传”,余下一队把守着武都。接着派梓潼两队攻击成都,注意成

都的战场有座城，刘璋一开始便躲在城内，应该尽快破坏城门，并使用“挑拨”拉他出城围攻。

暗云之荆州——刘备攻陷了成都，刘璋便宣布投降，如此一来，刘备已取得荆州和益州，形成魏、蜀、吴三分天下的局面，曹操见机立即出兵压制了汉中。

汉中争夺战(215 年)

胜利条件:10 回合内攻占汉中

成都变为刘备军的首都，这次要进攻汉中，有十个回合时间。由于益州和荆州还有很多空城，各城有不少在野武将，建议先用七回合夺取那些空城及登用武将，最后三回合再出兵攻汉中。而占领了特定城池可取得道具，例如天水的“铁甲马”、云南的“吴子”、建安的“尉缭子”，将“铁甲马”装备在武将身上，并将该武将的兵种设为更高级的骑兵，然后替该武将脱下“铁甲马”，但兵种仍然是高级的骑兵，接着把“铁甲马”装备给另一名武将，如此类推。

至于攻打汉中的战斗，建议派两队军团出击，而且要任命知谋值高的军师，因为从现在开始可以使用“秘策”。军团任命了军师，便可在战斗中使用“秘策”，“秘策”的效果只会维持一回合，若暂时不用“秘策”，它便会储存下来，留待往后的回合使用，最多可储存五个“秘策”。占领汉中可取得“孙子用间篇”。

荆州防卫战(219 年)

胜利条件:3 回合防卫襄阳

刘备成功夺取益州，孙权便派使者到襄阳，要刘备归还荆州土地。应先不理吴的事，注意曹军的动向，因为曹军会在第三回合派大军进攻襄阳，而我军只有关羽、诸葛亮和赵云在襄阳，先整理三人的战法及兵种，并尽快派工作兵到襄阳。当曹军攻过来，就使用“陷阱”拉大将的战术，迅速击退曹军。

对魏共同作战——孙权派鲁肃找关羽相谈归还荆州一事，最后关羽听诸葛亮的话，决定把自己女儿嫁给孙权的儿子，圆满解决了荆州纠纷，蜀、吴再度联手对付曹操。

曹操攻略战(219 年)

胜利条件:20 回合内攻占长安、洛阳、许昌

目标是攻占长安、洛阳及许昌，三处均有重兵把守。首先编成六队军团，派两队进攻长安，其他四队前往襄阳，同时曹军会同下攻襄阳。当上方两队攻陷长安，便沿路攻过去洛阳;身处荆州的四队，就要攻上去宛，再占领许昌城。曹操还有很多无人把守的城，这时可编成多队一人军团(只有军团长)，派他们去占领那些城。结局“天下二分”，刘备与孙权合力消灭了曹操，但皇帝经历长期战乱，身体已变得很疲弱，结果因病逝世。皇帝临终前，把天下的东方分给吴，西方就由刘备统治，在蜀吴两国的统治下，人民生活丰衣足食。

刘备篇履历

爆机画面结束后，储存后回到标题画面，选择“履历”→“刘备篇”可观看分支流程。



台头——汉室衰落，也是群雄割据之时。虽然汉王朝腐败形同虚设，可曹操明白到一个领土上不能有两个领主出现，就如天上只能有一个太阳一样，于是出兵长安击败李傕、郭汜二军，挟天子以令诸侯，出师有名，遂建立自己的霸业。

李傕讨伐战

董卓灭后，余党李傕、郭汜乘虚攻入长安挟持汉献帝，曹操出兵长安以获得天子的信任，为扩大日后的势力而先稳定好基础。

敌军出战部队：李傕(轻骑兵)、郭汜(轻骑兵)、部曲将(轻步兵)×2、矢仓×2

战后入手道具：倚天之剑(武艺值+15)

战略要点

在这里能够捕获的敌将，只有郭汜一人而已。因此我们应把战法集中在他一人身上，而且此役斗难度不高，因此玩家可练习一下战法的连锁方法。矢仓(箭塔)方面游戏会随机设置，当我方接近它的攻击范围时，矢仓才会每回合发动攻击一次，喜欢的话可先用破坏指令来攻击它。至于当我们把两名喽罗部曲将消灭后，需要破坏城门三次才可开城，再将李傕消灭便可完成这关，当然不要忘记练习一下战法连锁。

战后分支(限制回合:8)

分支~1，在限期中消灭吕布→吕布讨伐战

分支~2，在限制期中消灭袁术→袁术讨伐战

分支~1，吕布讨伐战(限制回合:8)

李傕势力消灭后的同时，处于小沛的刘备因受到下邳吕布攻击，向曹军求援，曹操与刘备也因此缔结同盟关系。为此，军师郭嘉分别提出直接攻击吕布援救刘备，以及先行消灭自称为帝又是吕布盟友的袁术军两个方案。由于刘备劣势刻不容缓，便决定先讨伐下邳中的吕布。

敌军出战部队：吕布(弓骑兵)、陈宫(弓兵)、侯成(轻骑兵)、宋惠(轻骑兵)、张辽(弓骑兵)、高顺(轻骑兵)、臧霸(轻骑兵)、魏续(轻骑兵)

战后入手道具：旬子(变更为功名之特性)

战略要点

如玩家只派一个军团到下邳向吕布宣战，刘备才会以援军身份加入战斗。若然大家派两个军团参战，此战刘备是不会加入的。为了看张飞对吕布的事件，还是让刘备参战吧。另外，此战敌军人多势众实力不弱，故最好先把兵种设定为枪兵和重装骑兵来增强实力。同时大家应把战力集中于吕布一人身上，当玩家有战胜的把握后，再计划向敌部队攻击。

战后——吕布被捕后向曹操提出加入的请求，然而刘备指出吕布之前见利忘义，先后把义父原和董卓诛杀，加入后也有造反的威协，于是曹操便接受刘备之建议把吕布行刑。之后吕布生涯就此终结，而刘、关、张三人则加入曹营中。

相克——得到刘备加入的曹操军，可说是如虎添翼，现在便可消除对自己领土有威协性的袁术与张绣两大势力了。另外，刘备及其部下会在袁术和张绣被灭后背叛，因此为了让我军获得武功值等战后成果，最好由刘备军作为使者录用在野武将，由曹军专责出战。

袁术讨伐战(限制回合:10)

敌军出战部队：袁术(轻步兵)、吕范(轻步兵)、纪灵(轻骑兵)、张勋(轻骑兵)

战后入手道具：墨子(可变更为铁壁之特性)

战略要点

袁术只有一个军团，故玩家如派两个军团出战，便更有把握得到胜利。而由于在玩家战胜后袁术会逃到首都汝南，故若能在谯的第一战中通过战法连锁把袁术以外的敌将捕获，那么在进入第二战后使可大大削弱他的实力。在第一战袁术败走后，玩家要把握袁术在首都汝南这第二次的开战机会，如能在这里把他击倒，便可彻底地把袁术势力消灭。至于第二战的敌军部队编排没有指定设定，会因玩家第一战后的战斗结果及汝南城当时的人手环境而编定。

战后——自称为帝的袁术军被消灭，下个目标就是一直在旁虎视眈眈，又得到谋士贾诩辅助的宛城张绣。

张绣讨伐战(限制回合:10)

讨伐袁术与张绣军同是发生在十个回合以内，所以大家要好好分配余下来的时间。虽然张绣军团只有张绣、贾诩和胡车儿三名武将而已，但同时也会有两名部曲将出战。

敌军出战部队：张绣(轻骑兵)、贾诩(轻骑兵)、胡车儿(轻步兵)、部曲将(轻步兵)×2

战后入手道具：六韬(可变更为策士之特性)

战略要点

敌军中最大的敌人是贾诩，由于他策略值较高，因此差不多每个回合开始时，他都会使出一些令我方不利的秘策。而且当贾诩战意达 80 时，便可发动“奸才”之特技，加强统率系战法之攻击力，因此玩家应通过战法连锁先将他击倒。另外玩家可安排特殊系的工作兵出战，通过设置兵粮库于阵中，迅速地在数个回合内把我方战意升至 80 以上，藉以发动不同的特性，让战法更为有利。

战后——曹操为庆祝成功消灭了多个对立势力，于是延开庆功宴款待刘备众人。在宴会上曹操暗示刘备是一个有能力与自己争天下的人，更出剑恫吓刘备，成了他背叛曹操的导火线。

相克·续——相继消灭吕布、袁术、张绣势力的曹操，在中国领土上已成为数一数二的霸主，其势力足以与河北名门袁绍匹敌。此时袁术余党北上投靠袁绍，于是长期寄于曹操篱下的刘备，便被任命出兵徐州截击余党。不过，刘备一直以来在曹操的专横对待下，对曹操嫌隙已深，因此便趁这次行军逃离他的控制并占领徐州一带，重新进入与曹操对峙的局面。

刘备讨伐战(曹操军对刘备军)

战略要点

其实八个回合已经有充裕时间击倒刘备军，在开始前刘备会占领寿春，然而当大家派军团到寿春准备与刘备开战时，刘备会返回下邳中，此时玩家可向刘备首都作总攻击。进入战斗后，关羽会一口气冲到我军前，有时会使用战法连环封锁我方部队，但由于他孤军深入我阵，故玩家可趁机使用战法把他击倒。如我方能派两个军团应战，这场战斗已经胜利了一半。

战后刘备改走投靠冀州袁绍，不过为刘备断后的关羽则死守城中而被曹操军包围。曹操爱材之心顿起，欲将之招为己用，无奈答应了关羽的三个条件：一是降汉不降曹；二是确保兄嫂安全；三是在得知刘备下落时要立即返回。

义士——曹操占领徐州后便开始与另一霸主袁绍对峙，由于敌势强大不敢贸然进攻，于是袁绍提出割地的要求才接受双方停战。曹操与夏侯敦也为此事而争持不下，此时司马懿拜见曹操并鼓励他在得到天子之力下定能获胜，此后曹军帐下继郭奉孝后又多了一名军师。

战后分支(限制回合:6)

分支~3. 在限期中攻占官渡、濮阳、平原、河内、晋阳其中一城→袁绍讨伐战

分支~4. 在限期前与袁术停战→刘表讨伐战

分支~3. 袁绍讨伐战(曹操军对袁绍军)

战略要点

若大家在头几个回合向袁绍进攻，敌军会在准备不足之下派一个军团应战。不过从第三个回合开始，张合军团加入对峙中，除非大家想花些回合数利用关羽来录用在野武将，否则还是速战速决为妙。战斗方面提议大家等待一个敌部队冲过来后，布好阵法再发动战法连锁进行攻击，用以把敌将捕获。在敌军中如赵云、张合以及田丰等名将，都是大家的捕获目标。

官渡——在战后关羽发现刘备在袁绍营中，曹操为关羽离自己而去便逃避与他见面，于是关羽只好在曹操住宅前表示谢意，之后离开许昌，过五关斩六将才能突出重围。曹操得知此事立即追截关羽，并为当初避开与他见面一事表示歉意，答应让他返回刘备身边。

袁绍讨伐战(限定回合:10)(曹操军对袁绍军)

战略要点

此后每个回合开始时袁绍都会派使者来游说玩家停战，届时大家可按×键来拒绝。到我们正式发动大军攻击袁绍时，他的军队会避免与我军交接，进占官渡左面的河内。此时我们便可趁机派军团攻占邺城，当到第三回合后，袁绍便会返回邺城开战。战斗方面，袁绍得到公孙瓒与

刘备的加入，实力强大起来。玩家首要捕获的分别有田丰、赵云和公孙瓒等武将，同时也是用以削弱日后袁氏势力的最佳方法。另外若能以三次或三次以上的战法连锁来击倒袁绍，可得到特性变为英雄的"老子"。

其后，于官渡，曹军攻陷粮仓令袁绍大败而逃，袁绍败走期间失意而死，其兵权则交入长子袁谭手中。同时，刘备见袁绍大势已去，于是投奔同族的荆州刘表。战后郭嘉指出孙策是没有远见的匹夫，不能攻陷许昌。而刘备加入后令刘表的家臣不服，故现在是曹军灭袁的大好时机。另外郭嘉因为不适应当地环境而水土不服，病情越见厉害，只好撤出战线休养。

袁谭讨伐战(限定回合:15)(曹操军对袁谭军)

战略要点

由于曹操领土多、武将多，所以有足够能力招募武将成立多支强劲军团。同时我们有充足的回合数，故可任由大家进占袁军的都市，用以搜寻收藏在城中的各种道具。但我们每次行军应以两个军团为一组，这样不论敌军往哪里进攻，都有足够的人力应付。在占领邺城之前敌军依然会派兵出击，故此玩家在战后应即为军团调配人手。另外，如大家还未登用姜维的话，就尽快派夏侯霸到天水迎接他吧。

袁氏灭亡后，整个河北归曹操所有，成为了中国大陆最大的霸主。战后曹操赶赴邺城，得闻郭嘉已经病死，司马懿转述郭嘉生前构思下来的计策。曹操下定南征的决心后，看准刘表病死出现继承人争位的时机，机乎在不折一兵的情况下成功夺取荆州。刘备不肯降服，从新野逃到江夏。百战百胜的曹操并未因现在的成绩而满足，下一个目标就是东吴。

刘备讨伐战(限定回合:3)(曹操军对刘备军)

战略要点

一开始当然是用一、两个信鸽寻找前刘表军的在野武将。至于前袁谭的在野武将方面，由于他们身处渤海，距离现在的首都襄阳城太远，所以三个回合内是无法使他们加入的。在进入新野后便可与刘备对决，敌军团方面分别有刘备、诸葛亮、关羽和张飞和部曲将五支部队，没有一个武将可通过战法连锁来捕捉。虽然敌方有诸葛亮助阵，但玩家只需派两个军团攻击，在人多势众下便不难获胜。另外，基于诸葛亮有很高的知谋值，所以会时常使出秘策扰乱我军。

歧路——败走的刘备与孙权同盟，而曹操有意再度南征，夏侯渊认为我军在攻下荆州后士气大盛，更要把握机会乘胜追击。但由于西凉的司马腾为我军带来威胁，而且东吴在水军的配合下占尽地利优势，因此没有充足的准备功夫绝不能贸然进军，故司马懿与夏侯敦极力反对这次大军南征。

战后分支(限制回合:10)

分支~5．孙权讨伐战(曹操军对孙权军)

战略要点

按照赤壁之战的支线进发，首要攻入的是东吴陆口。由于蜀与吴结盟的关系，敌军团便由孙权与刘备两大军构成，实力可谓相当强劲。在这战中我们不能同样不能捕获各军团的任何武将，但可选择捕获太史慈等吴军部队。于战斗中大家不妨设置兵粮库来提升战意，合乎武将特性的话便可无限发动战法。此外，大家可通过陷阱战法，把敌阵中的敌将吸过来，继而展开战法连锁进行捕获。至于如之前在关羽加入时玩家没有取下的他的道具"偃月刀"，现时便可于本战中使用三次的战法连锁击败关羽后取到手。

曹军步步进逼，终于来到了赤壁，然而在周瑜与诸葛亮的计策下，曹军百万大军遭受火攻，兵败犹如山倒。于是曹操往荆州撤退，可是在华容道中遭受关羽埋伏，关羽念着曹操对他的恩情，只好违抗军令放他离开。

邂逅——吴与蜀两军趁魏军大败共同争夺荆州，最后在诸葛亮的计谋下终于把荆州取到手，此后刘备便以益州为根据地，构成了魏、蜀、吴三分天下的雏型。数年后，魏国已募集足够的兵力，为达成一统天下的理想再次发动总攻击。

寿春夺还战(曹操军对孙权军)

战略要点

吴军会驻下重兵于寿春与我军展开激战，要注意最不利我军的地方并非是敌将，而是在于地型。在战斗开始时，我军部队设置在河川后方，如不越过河川布阵，当敌军冲下来便会构成很大威胁。玩家应在开战后尽快渡过河川设兵在平地上。而对于一些较难渡河的骑兵来说，则必须经过浅滩才能上岸，否则无法越过河川。另外，敌军的士兵数已达九千，所以如不运用战法连锁难以取胜。最后提醒大家周瑜有较强的战法攻击力，应先解决他为上策。

弦月——虽然曹操已经攻进寿春，可是当日损兵折将的赤壁之战已令军心严重受创，各地反乱也因而再起。恰逢西凉马超军在此时发动叛乱，若有意侵攻魏国领土，于是曹操发兵讨伐。

关中平定战(限定回合:15)(曹操军对马超军)

战略要点

这次要在十五回合内分别占领马腾的安定、天水(可得铁马甲)，才能攻陷道前都武威。其实为的都是打一、两个马超军团而已，加上马超军没有一个有能之军师坐镇，故此难度实在比之前的对孙权之战来得容易。另外，由于战场全以无遮无掩的荒地为主，故如能活用陷阱与挑拨两种战法，便可随心所欲地把敌将吸过来任由大家发动战法攻击。然而，荒地的缺点是不能设置兵粮库，以及使到以骑兵为主的敌部队能迅速地接近我军，从而使我们不能多花回合布阵，这两点是我们必须注意的。

彻底平定马超军后，便能断除后顾之尤攻击刘备。不过在这之前，必须把拥有天然屏障地利的汉中张绣除去。

汉中平定战(限定回合:8)

战略要点

张绣一开始会占领魏兴，所以玩家必须出战迎击，但在击倒张绣前不妨先占领最左上方的酒泉，在那里可得到改变为神速特性的道具"汗血马"。另外由于张绣军毕竟实力较弱，故玩家只须派两个军团出战便能从容应付。不过，当张绣兵败返回汉中，在阳平关守侯的刘备军团，便会趁我们攻进汉中时作为张绣的援军出击，敌方实力也因此而大大加强。另外，由于汉中的地势以小丘、山岳为主，故玩家应安排山岳兵等行动迅速的兵种出点。否则如派骑兵上阵的话，连移动也成问题，莫说是要布好战阵迎敌了。

曹操攻陷汉中后乘胜追击，欲以攻占益州刘备。然而在荆州中的关羽趁许昌疏于防守时攻下樊城，目的是藉此来攻进魏国首都许昌。为此，曹操只好中止侵占益州的计划，并折返许昌镇守以阻止蜀军入侵。

荆州夺回战(限定回合:10)(曹操军对刘备军)

战略要点

游戏到了这里已经接近尾声，纵观这么多场的战斗来看，整体难度着实不高。今次玩家的最后任务是分别夺回宛、新野、上庸这三个都市。由于每个都市都有蜀军驻守，故大家要有连打多场战斗的准备。战场方面主要是以森林和草地为主，如能活用挑拨和陷阱之战法来捕获军团长，再加以连锁攻击便能轻易取胜，但需注意部分敌部队也能使用同样的战法来对付我军。在宛城之战中，如敌军派出关羽，同时我方有徐晃上阵的话，那当徐晃攻击任何敌部队时，都会出现关羽对徐晃的事件。至于当玩家完成游戏后，便会进入"三国鼎立"的结局。

结局1．三国鼎立

曹操在东吴孙权与蜀汉刘备这两大势力的互相抗衡下，中国已进入了天下三分的局面。一晚，曹操与司马懿二人到郊野中欣赏月色，司马懿谈到曹操为何不登基为帝，他表示在天下未能统一之时称帝没有意义。事隔几月，一直郁郁寡欢的曹操在没有完成理想下得病逝世，其位由长子曹丕继承。然而，曹丕空有文韬武略，但气量狭小，终究无法完成父业。

孙策篇

继承父之剑——孙策从亡父手中继承了一把剑，为完成父亲的心愿，遂连同好友周喻及黄盖前往攻打刘繇。

刘繇讨伐战(孙策军对刘繇军)

姓名	军衔	兵数	战意	兵种	练度	攻击	防御
刘繇	神将军	3000	49	轻步	20	64	73
太史慈	偏将军	3000	62	枪	35	130	97
张英	神将军	3000	51	轻步	20	81	72

孙策篇的首场战斗，也是强制进行。刘繇军共有刘繇、太史慈及张英三个部队，而我方也有孙策、周喻及黄盖三个部队。因为是首关，游戏难度不高，玩家应该多熟悉各种操作以及如何运用战术。这关只要打倒城内的刘繇就可以过关，至于太史慈及张英则不需勉强自己一定要运用战术连锁来捕捉，这已经是刘繇的最后一城，灭城之后三人也会变成在野将，到时再派使者去邀请不迟。过关后占领了建业城，得到了道具"孙子"，张昭、程普、韩当也会成为部下。

江东平定战(孙策军对严白虎军)

姓名	军衔	兵数	战意	兵种	练度	攻击	防御
严白虎	偏将军	4000	52	轻步	20	86	80
严兴	偏将军	4000	52	弓	20	78	74
骑督	偏将军	3000	55	轻骑	30	99	73

在打倒刘繇之后，接下来的任务就是要在六个回合之内打倒王朗及严白虎，在这儿先打倒谁都没有分别，笔者就选择先打倒王朗。在这个回合之内，玩家的首要目标就是要去找寻各个在野武将加入，以壮大自己势力。建业附近地方的在野武将，除了刘繇等三人之外，还有陈武、周泰、朱治、蒋钦、诸葛谨、华等等。

攻打严白虎时，最多可以两个军团去攻打，这样一来会十分轻易过关，不过就算只以孙策一个军团去攻（记得要多编制一个武将进入军团）也不难取胜。而且因为这关没有城池，在平地之上，大家更能好好策划战法，以练习如何做出战术连锁。在过关之后严白虎及严兴都会成为在野武将。

孙策军对王朗军

姓名	军衔	兵数	战意	兵种	练度	攻击	防御
王朗	偏将军	4000	50	轻步	10	71	86
虞翻	偏将军	4000	55	弓	20	77	89
部曲将	偏将军	3000	51	轻步	20	75	75
校督	偏将军	3000	55	步	30	85	93

在对王朗军这关之中，玩家同样最多可以派两个军团去攻打，可以轻易过关，并且也较易做出各种战术连锁。这关场地全为平地，只是树林较多，对移动方面有点影响，不过却也易于采用"火计"战术，故大家不妨在军团中加入一些具有火计的武将。

首个重要分支点——在打倒王朗及严白虎军之后，孙策就会建都建业，之后为了逐鹿中原，打算攻打许昌或陆口，电脑的限制条件是十个回合，但其实在这十个回合之内不需要真正攻打这两个地方。在这儿开始有一个重大的分支点，玩家可以自行考虑要往哪一个路线发展。

不过无论大家打算往哪一个路线发展都不需急于进入这两个分支点，反而应该在十个回合之前，邀请在野武将加入，以及派军团占领未被统治的城池、拿取道具。其中在潘阳可得到"战国策"，在建安可得到"蔚傺子"，在郁林则可

得到"史记"。

除了在未被统治的空城的武将之外，还可以派使者到其他势力的城池去，就算是派孙策越过寿春去中原的各城池也不会令他进入死亡事件，这点大家可以放心；在第七回合，吕蒙会自动加盟。当到达第十回合时再达成进入下一章的条件也来得及。

分支1——我方任何一个军团进军寿春，即会像历史一样发生孙策死亡事件，游戏中会出现CG动画，交待孙策将继承自孙坚的剑转交给孙权，并嘱咐孙权要取得天下，达成他及父亲的宏愿，之后孙策就会去世。接下来周喻会为孙权推荐鲁肃，鲁肃因而加入成为部下；接下来则会马上进入下一章的"霸业继承"。

分支2——占领任何一个刘表的城池或占领陆口，向刘表宣战。这是历史中没有发生的情况，这样一来孙策就不会身亡，而且会马上进入下一章"射拔天下"。

霸业继承

江夏攻略战

在游戏第一个分支点中，只要我方任何一个军团进军寿春就会发生孙策死亡事件，之后就会进入这一章"霸业继承"。为扩充势力，孙权开始打刘表的主意，想得到最重要的地点——江夏。过关条件是在八个回合之内攻陷江夏，不过要攻陷江夏，必须先要攻陷武昌及陆口。

孙策军对刘表军(陆口战)

武昌因为没有刘表将领把守，故此可以兵不血刃的取得，不过在下一个回合再去占领陆口时，刘表及黄祖军团就一定会来防守。此役甘宁及徐庶都会登场，强烈建议大家去捕捉他们，甘宁的武艺十分高强，史实中也是吴军中重要的武将。而徐庶及庞统则智谋十分高，而且最重要的是他们的战术中有一项为"陷阱"，这战术对玩家来说十分重要，因为往往可以远距离马上将敌方军团长"吸"过来己方战阵中，十分好用，故此大家在这关中应要努力研究如何捕捉这三人(只要做出四击战法连锁就可以捉到)。接下来就只要集中攻击赶走刘表就可以，不用勉强将全部敌兵消灭。

孙策军对刘表军(江夏战)

在取得陆口之后，接下来就可以举兵进攻江夏。如果玩家占领到陆口之后马上进攻江夏，那在江夏之中就只会有庞统一支军队把守；如果之后的回合中再进攻江夏，则刘表会再度集结成军队来把守，到时玩家就需要同时应付两支军队了。建议大家不要着急进攻江夏，原因有三：其一是在本章的第五回合中，陆逊会在"吴"以在野武将身份出现，故大家在占据陆口之后应等到陆逊出现后，马上请他加入并编到军队之中，这会令我方的军队实力大增；其二，当刘表同时来把守江夏时，庞统就不会成为军团长，这样一来玩家就可以将他捕捉(如果他是军团长就不可能捕捉)；其三，就算刘表同时前来把守，不过他的兵数会因之前得战斗而有所削减，实力不高，故就算面对两个军团仍不难应付。至于江夏这关，如果可以的话兵种最好转为水军，行动会容易得多。

孙权在收复江夏之后，将黄祖斩杀为父亲孙策报了仇。之后为了维持江夏的利益，听从张昭的意见放弃了江夏。

数年之后，曹操决心向南面扩展势力，取得了战略重镇襄阳，势力一时无双，他更向孙权发出最后通牒，如果不肯降伏就会被灭亡。吴国中以张昭为首的一班官员主要想求和，不过孙权则听从周瑜的劝告，莫忘亡父及亡兄一统天下的遗志，决心要打倒曹操。就在这紧张局势之时，刘备军师诸葛亮前来要求成为同盟，共同对抗曹操。孙权爽快答应，而诸葛亮和周瑜同样想出要用火计来对付曹操。

时机成熟

陆口攻略战

为了要对抗曹操，瑜亮共同做出史上著名的火烧连环船，玩家的目的就是要在六个回合之内占据陆口。游戏一开始时周瑜部队已经身在柴桑，应该马上前往守住武昌，因为陆口的夏侯淳及夏侯渊两军团会在下一个回合来犯；就算将之打退，之后曹军也会来犯一至两次，这其实也是提升各武将等级及捕捉武将的好时机。

曹军猛将如云，当中包括许褚、典韦、徐晃、张辽等等，捕捉到任何一个都不错。大家应以敌方进攻的情况作考虑，布好战阵来捕捉敌方武将。其中敌方如张辽、徐晃等骑兵，因为行动迅速，总单独深入我方阵营，较易捕捉，笔者强烈建议将这二人捕捉过来(因为武艺实在高强)。至于司马懿、郭嘉或夏侯敦等则不能捕捉。

当玩家稳住了武昌，编排好两个精锐军团之后就可以攻入陆口。此役曹操一定会亲自上阵，而且敌方武将的实力及兵力都颇强，故没必要将敌人全部收拾。曹操会等魏军武将死伤得较多之后才会来攻，建议派出有"陷阱"及"挑拔"等战术的军师(如徐庶)，直接将曹操从远方吸过来，然后再集中对付就可过关，取得陆口。

在取得陆口之后，周瑜及诸葛亮就会利用火计去对付曹操，那就是著名的火烧连环船。曹操落荒而逃返回许昌之后，刘备马上乘机夺取襄阳等荆州北面的城镇，并且打算夺取整个荆州。不过周瑜意识到刘备的意图，于是建议孙权要和刘备争夺荆州余下的城镇。另外，孙尚香也会出现并加入军队，她的战术"挑拔"比"陷阱"的地形限制更少，大家要多多活用。

荆州之行方

荆州争夺战

为和刘备争夺荆州南部，玩家需要在八回合之内夺得长沙、零陵、桂阳及武陵；另一方面，吴国的始新城被费栈占据，故玩家在首个回合就需要分派非主力的部队去对付费栈，否则他会乘机占领玩家好几个城池。

至于荆州方面，玩家也应派出多个部队，分两路至三路向荆州进发。不过因为路途较远，基本上长沙一定会被刘备取去，故只可以夺取零陵、桂阳及武陵这三个城池。

零陵、桂阳及武陵分别由刘度、赵范及金旋把守，他们各只有一支部队，因为没有好武将可捕捉，大家只需要集中攻击军团长来过关就可以，难度不高。另外，在取得零陵之后可得到道具"汉书卫青传"。

既生瑜何生亮——在本章也会有两个分支路线，如果像史实一样，被刘备取得两个以上的城池，那荆州南北就都会全被刘备取去，之后周瑜就会实行婚姻政策，将孙权之妹孙尚香嫁给刘备，希望可以将刘备留在吴国。不过孙尚香却真心爱上刘备，并和刘备一起逃出吴国返回荆州。周瑜派兵拦截，不过孙尚香却拒绝归吴，周瑜更被关羽所伤，正是著名的"赔了夫人又折兵"事件，之后周瑜重病，被诸葛亮的信激出"既生瑜何生亮"之语，之后与世长辞，进入下一章"濡须口攻防战"。

如果玩家能取得三个城池，则会发展成和刘备分割荆州来统治的情况，周瑜也没有被气死，那他就会提出天下二分之计，北面供魏国统治，而南面则由吴国来统治。

濡须口攻防战

在周瑜去世后三年，曹操大军集结在合肥，打算南下渡过长江攻打吴国。为了阻截魏军，玩家就必须派兵守住濡须口三个回合。如果大家之前未取得陆逊，在这儿陆逊也会自动加入。

在第一个回合曹军尚未可以攻过来，只要守住第二第三个回合就可以过关。同样的，这也是捕捉曹方武将的大好时机，如果之前未能捉到，就要好好利用这两个回合了。另外，大家也不要忘记派出装有"工作"特性的武将到战场去(最多可派两个)，如果该战场上有工作兵的话一开始就会有兵粮库，而且也可以使用战术，最多共有十位武将可用。

在打退曹操大军之后，曹操就会返回许昌。在孙权与曹操争战期间，刘备乘机攻陷成都，取得整个益州，三分天下之计至此大成。曹操眼见刘备势力坐大，于是就诱惑孙权合作消灭刘备，瓜分蜀的江山。不过孙权对这计划有所保留，派张昭去荆州找关羽，利用自己儿子以及关羽的女儿来作政治婚姻，希望可以改善双方的关系，不过却被关羽无礼的侮辱。关羽看轻吴国，一心要攻打樊城，使得荆州变得空虚，于是张昭及黄忠都认为是关羽破弃同盟在先，赞成攻占荆州，和曹操结成同盟，攻打襄阳。

敌人在荆州

关羽讨伐战

玩家需要在十个回合以内攻陷襄阳。另外武陵、零陵、桂阳、长沙、江夏及江陵也可以一并占领。因为受到曹军的牵制，蜀军不能前来救驾，故此在这章中玩家基本上只需打很少的几仗即可，且关羽部队只有五人，诸葛亮又不懂得陷阱、挑拔等战术，故此不难将他们打倒。

在攻陷襄阳之后，关羽被活捉，孙权原本希望关羽可以归降，不过张昭却认为关羽这样的义士决不会归顺，如果放过他只会放虎归山。结果孙权在无可奈何之下就只有将他斩立决。在得知吴军将关羽处刑之后，刘备全体大军分两路攻打吴军，誓为关羽报仇。

孙权面对蜀军大举进攻，对降伏或抗战一事显得犹豫不决，不过孙尚香却深明大义，用孙权的配剑将自己的一头长发削去，以示和刘备恩断义绝，令孙权下定决心和刘备开战。

超越悲伤

蜀讨伐战

进入游戏最后一个章节，玩家需要在二十个回合以内攻陷永安或者成都；另外，许贡会占领城池"吴"，士燚会占据南海。

玩家应该先对付许贡及士燚，将两个小势力消灭，这两个军队都人丁单薄，十分容易对付。刘备会稳守着永安，不会走出来占领玩家的城池，大家反而应该多留意盘据在培陵的黄忠军，他不时会走来占领零陵、长沙等地，故大家应该首先将他消灭。

之后玩家就可以随自己喜欢来决定要攻打永安或是成都，不论你先攻陷那一个城池，结果都会有所不同。在永安之中会有刘备连同张飞等人镇守，至于成都方面则主要由诸葛亮等人把守。在这两战的战场之上，敌军军团长都会躲在城墙之内，不过这样一来也使敌兵分成两边，玩家可以派两三名武将及工作兵去牵制城池内的敌武将，另外的五六名武将则去对付城墙外的敌人。待消灭了城墙外的敌人之后，就可以破坏城墙制造缺口，慢慢逐一引城墙内的敌兵出来收拾，那就可以轻易将全部敌人都打倒。

结局～三国鼎立或南北朝

如果是像史实一样攻陷永安，那刘备就会败走白帝城，最后更失意而病死。之后蜀国会由诸葛亮支撑，并对吴要求重新同盟。魏、蜀、吴三国鼎立，而孙权在几年之后就在吴登基称帝，实现了兄长及父亲的遗志，他决心要和孙尚香二人一同使吴国成为全天下最兴盛的地方，那就是他们的霸业。在孙氏兄妹力求避战、主力治理国事的政策之下，吴国也真的成为了魏蜀吴三个国家中存在最长的国家。

如果玩家先攻陷成都，那诸葛亮就会战败而死，加上刘备的病逝，蜀军完全崩溃，结果天下由北方的曹操及南方的孙权二人瓜分，二人先后称帝，成为了南北朝的局面。



浪漫沙加·领域篇

—— 攻略回顾 —— CLOUD出品

杯中酒

机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 价格:6800 日元
发售日:1997 年 7 月 11 日 媒体:CD-ROM

游戏特点

此游戏除保留 Saga 系列的一些固有特点,如无 Lv. 及 exp、战斗后 HP 全回复、随时 Save……此外还增加了许多新的设定:

1、登场角色分为四大种族,即人类、妖魔、Monster、机械。出场数量最多的是人类,也是最有魅力、最能体现本游戏特点的角色,能使用各种技、术,成长速度快,值得大力推荐。妖魔都持有妖术,能修练妖魔的特技,其他和人类大同小异。Monster 是唯一只能装备饰物,不能装备武器防具的角色,依靠吸收敌人的能力成长。机械类则除通过吸取机械敌人的能力提升外,还能习得一些机械特殊技。

2、将武器简化,只剩下枪和剑,各种刀也一并归入剑系,由此产生的枪技、剑技、体技(也可叫赤手空拳技)统称为"技"。另一种类似魔法的叫做"术",常见的有阴术和阳术,秘术和印术,时术和空术,魔术和妖术,心术和命术。每两种术生生相克,不能同时拥有,如阳术持有者不能再习阴术,除非放弃阳术。在特定地区可以买到基本的术,但想获得所有的术必须先得到该术的资质,如此才能在战斗中不断悟出新术来。

3、游戏世界不是一个大地图,而是由近 20 个各自独立的区域(也可以说是星球)组成,各区域间的来往通过乘坐各式各样的区域飞船实现。

4、同时出场角色最多 5 人,可吸收 3 组总共 15 人的大型冒险队伍,当然 15 人以外的角色也可加入,只不过不能出场参加战斗罢了。

游戏系统

1、按□键可调出系统菜单

ステータス:个人状态;**アイテム**:道具;技术连携:2 人以上的连携合作技,是本游戏的一大特色,战斗中每次使出连携技后,都会在此有据可查。其中,①**お气に入り**:保留连携技②**连携りれき**:连携技记录,会随新的连携技使出后不断更新。**入れ换え**:调换队员;装备武器:武器、防具、道具装备;装备技术:各种技、术装备;**コンフィグ**:系统设定;**セーブ**:游戏进度保存。

2、各种状态设定说明 筋力 STR:影响技的攻击力;运动性 QUI:影响行动先后次序;知力 INT:悟得新术的能力;集中力 WIL:和术的威力及枪技的命中率有关;灵感 PSV:异常状态的恢复速度;丈夫さ VIT:攻击敌人的伤害程度,亦影响睡眠后的回复速度;魅力 CHA:对敌人魅惑的防御能力;防御力 DEF:受装备的防具影响;以上数值最大 99 。HP:体力值,最大 999;LP:生命值;JP:术值;WP:技值。

3、战斗系统 ①进入战斗前先要进行若干配置,方向键←→:选择出场队伍;方向键↑↓:选择队员;△键:队员前后排位置决定;○键:开始战斗;②战斗中 L2 /R2 键:战斗视角变换;L1 键:以默认形式攻击;R1 键:防御;START 键:速度选择。

地域介绍

7 位主角的冒险虽然各式各样,但离不开这些地域舞台,大部分地区都有其固定事件发生,不受角色差别的限制。了解每个区域后,游戏攻略可以算是完成了 80%,其中 1~8 的区域是随意来往,9~16 只有从**クーロン**转站才能到达,17~18 是特定事件的发生点、

1、クーロン(九龙):

无论如何也想象不出这个终日昏暗、不见阳光的城市会是各区域往来的中心枢纽,15 个可到达的领域中有 8 个只有在此地转站才能到达。另有大批商人贩卖主要的道具及武器防具。在卖军服的女孩旁边有个下水道,内有两个机械人,出售的枪和剑是游戏中花钱能买到的最强兵器。通过下水道可到达自然洞窟,有大批蜘蛛守护着印术"保护**のルーン**"。妖魔医生**ヌサカーン**只有特定主角才能请他加入。

2、マンハッタン(曼哈顿):

高度现代化的浮游都市,购物大厦(**ツヨッピンダモール**)内有咖啡馆和精品屋,出售昂贵的道具。中心部位的控制中心(**セントラルゲート**)和城市右上方的商会总部(**キャンベルビル**)也是只有特定主角才会发生情节。

3、シュライク(修拉克):

中岛制作所:出售枪械,里面有个机器人特殊工作车,但只有队中有机器同伴时下才能让它加入。使用主角 T-260G,在此会发生特殊情节。生命科学研究所:里面的科学家都是怪物变成的,与他们对话就会被攻击,如不锻练能力最好不要招惹他们。在顶层控制室击败一群怪物后 Monster 同伴**コツトン**加入。地下室花园内,先到右上方屋内将左上方的门锁打开,进入左上方屋内与一男子对话后,地龙就会出现。战胜它就会得到至宝龙鳞之盾,不过地龙具备 BOSS 的实力,相当强劲,当战斗回合数是 3 的倍数时它会发动厉害无比的铁球攻击,最好此时采取防御措施。济王的古坟:济王的墓地大门需要将天严云剑、镇魂勾玉、水镜之盾三件道具找到,并将其放在墓门前的三个祭台之上才能将墓门打开。与济王战斗时他的身前会有四名喽罗,千万不要将他们全部消灭,否则你一定会后悔。战胜济王后,如选择第一项对话选项,将得到草雉之剑;选第二项济王会成为同伴。草雉之剑攻击力达 66,和最强的光之剑攻击力 80 差不了多少,如何取舍玩家自行定夺。下面介绍 3 件道具的取得方法——天严云剑:古坟大厅台阶左侧,踏上一块石板会跌落至地下墓室的断垣上,沿断垣至中央高台,得天严云剑。水镜之盾:大厅右上的发光点前面有两个骷髅,趁发光消失之际冲过去。镇魂勾玉:沿大厅右下方的入口进入。武王的古坟:进入坟内分左右两条道,左面深处秘室有两个宝箱,右面是印术"胜利**のルーン**"。



4、ルミナス(路米那斯):

在这里可获得阳术和阴术资质及购买基本阴阳术,使用主角**ブルー**

(蓝)以外的角色会遇到蓝的孪生兄弟**ルージュ**(绯红)。绯红加入后,如去魔法王国的话,他会离队;当然以后再回此处还可让他加入。阳术:需通过3间光的迷宫。第一间,先调左上方反光镜,再调中央反光镜。第二间,房间右侧中部的镜子将一部分光线反射至屏风,将其关掉。将下部屏风的镜子调亮。再将屏风镜子右上斜角未反射光线的镜子调方向。调整房间左下角的镜子角度。再调整房间右上方的镜子角度。第三间,房间内多了红绿蓝三原色的滤色玻璃,将三原色折射后聚成白光打至上方墙壁,即可完成谜宫测验,具体步骤分以下四步:

(1)右下方蓝色滤片旁有一发光的反射镜将光线打至屏风,应关掉。

(2)将房间左侧红色滤片开关打开。

(3)房间底部中间的镜子调整方向。

(4)依次将出口面前的2个镜子调整角度,即可成功。

阴术:修炼者会发现自己的影子被捉走,经过左上方的铁闸进入另外画面,再从左下方的通道到达影子房间,先将影子移到右面,再找出和自己相同的影子。最后战胜影子妖魔,得到阴术资质。如已经和妖魔**サイレンス**谈过话,在这里事件结束后它会成为同伴。

5、マヅッグキングダム(魔法王国):



主角蓝的家乡,可买到魔术,但不能修得魔术的资质。实际上只有蓝兄弟才拥有魔术资质。**フルドの**工房内,在一楼大厅调查中央石柱,顶层的妖精石像会还原成真身,将整个工房内的石像全部还原,其中有不少宝箱,可趁此大收宝物不亦乐乎。

6、京:

左上方修行场内可得到心术资质及购买心术。右上方书院是毒品生产基地,只有主角红才能进入。要想取得心术必须站在桌子对面谈话,绕过桌子是不行的,真是有趣。

7、ヨークランド(约克兰):

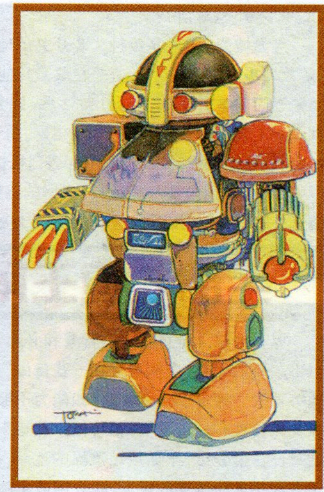
主角琉特的家乡,琉特在队中的情况下,在村中水塔风车旁可以找到Monster同伴**サンダー**加入。村中十字路口北方是险恶的沼泽地,尽头酒神神殿内有秘术"杯**のカード**",若想取得此卡必须到村中挨家挨户搜集情报,村民会不断请众人喝美酒,一趟走完后主角们已经步履蹒跚,颇有些武松醉打蒋门神的气概。入沼泽地前最好给全员装备水攻击无效的饰物(曼哈顿的购物大厦精品屋有售),以防备八爪章鱼的海啸攻击。如以T-260G为主角取得杯之卡,还会发生人类队员酒后手舞足蹈、醉态百出的有趣场面。

8、ドゥヴァツ(多番):

著名占卜都市,此处可以购买秘术和印术,另外和老板对话选**はい**就可以到世界各地寻找资质。在城右边的神社,如果队中已经有同伴习得三种以上术的资质,就可以到达麒麟的空间,这里是由糖果饼干礼品盒组成的奇异童话迷宫世界。脱出迷宫和麒麟对话,选第一项麒麟会成为同伴,选第二项可以买到空术,但不能习得资质,且以后麒麟再也不会加入。选主角蓝会和麒麟发生战斗,胜利后可得到空术资质。秘术资质取得:IRPO——盾**のカード**、**バカラ**——金**のカード**、**ヨークランド**——杯**のカード**、**ワカツ**——剑**のカード**;印术资质取得:**クーロン**——保护**のルーン**、**ツュライク**——胜利**のルーン**、**ディスペア**——解放**のルーン**、**タンザー**——活力**のルーン**

麒麟的空间迷宫脱出法:①首先取得一块糖果作钥匙②打开一道五彩的门③乘金鱼从水底穿行,最后到达一个灰色的瓶子处,将身体变小④只从小门穿行,切换一处开关⑤开关切换后,出口的小碗已经打开缺口,沿小勺进入即可脱出。

9、IRPO:



刑警组织总部,可取盾之卡,代价是帮助IRPO取得一种特殊的花。取花的路上,半山腰山洞内有大量宝物,守护怪物是红龙和黑龙,黑龙虽比不上生命科学研究所的地龙,但也十分强劲。在山顶击败朱雀之后获得盾之卡。

10、ムスペルニブル(姆斯佩尔尼普尔):

和空术的取得一样,若队中有人获得三种术的资质,可以到此取得时术或要求时**の**君加入。在时**の**君的空间一片死寂,调查时间机器发现少了砂**の**器,出来后被时**の**君送至妖魔领地。在根**っこの**町内买到砂**の器**,此处还有攻击力达70的幻魔之剑,还可以买到妖术,不过这是要用主角的LP生命值来买,所以一定要权衡利弊。有了砂**の**器,使时**の**君的空间正常运转,通过尽头的吊桥处和时**の**君对话后,可以选择请他成为同伴或购买时术。

11、スクラップ(斯库拉普):

其中的酒吧是同伴聚集最多的地方,选用不同主角会有不同同伴加入。**ジャンク**屋是个交易方式奇特的场所,付1500元后凭运气随便挑选3件道具。**カバレロ**事物所只有T-260G和**クーン**才会发生特殊情节。

12、バカラ(巴卡拉):

著名赌城,与主角之一假扮兔女郎的**エミリア**谈话后,长相颇似蓝精灵的精灵族**ノーム**会蹒跚走过。主角一直跟到顶层电梯,然后来到地下停车场,进入下水道时**エミリア**会成为同伴(如有对话请选第一项)。在下水道深处**ノーム**的洞穴,若身上有四块以上的金子,就能从视财如命的精灵族手中换取"金**のカード**"。**ノーム**的洞穴位置隐蔽,只要进入下水道后一直向左走,在画面切换后好象只有向前一条路,其实左侧有个隐蔽洞口。

13、オウミ一(奥米):

风景如画的湖滨小镇,领主**の**馆中有个地下室,内中有大量宝物,守卫入口的是一条巨型章鱼,HP一万左右,实力较约克兰沼泽地的章鱼稍逊。打败章鱼后左行会遇到人鱼,队中有妖魔的情况下她会成为同伴。

14、シンロウ(新罗):

有两个主角——**エミリア**和**レッド**会在此参加蒙面武术大会,地图左上方是机械的遗迹,T-260G有特殊情节。右上方是古代文明的遗迹,**レッド**在此有特殊情节,其他角色只能在此取宝物了。

15、ネルソン(奈尔松):

终日昏暗的海港,只有从奥米转站才能到达这里,没有什么特别事件发生,不过从酒吧买金块是很便宜的,且不论你买多少价格也不会上涨,是无限金钱秘技的关键场所。

16、ワカツ(瓦卡茨):

获准取得秘术资质后,在九龙与一名剑客对话,得知剑豪**ゲン**在斯库拉普,去那里的酒馆找**ゲン**加入。有**ゲン**在队的情况下,才能从九龙乘飞船到达瓦卡茨。取"剑**のカード**"时画面出现三个阴影,在三个阴影都转变为剑时,按○键即可获得"剑**のカード**"。城内的宝物有双龙刀(攻击力41),剑术级别够高时,在城内一间破屋内找到剑神,得到流星刀(攻击力55)。

17、ディスペア(迪斯佩亚):

在取印术资质的时候,从九龙乘船会发生飞船陷入领域怪兽迪斯佩亚体内的事件。这里遇到一男子**フェイオン**,与他对话选"协力**れる**"就可让他成为同伴。在他的带路下,终于来到史莱姆的巢穴。"活力**のルーン**"被几个史莱姆挡住,消灭史莱姆,用人类或妖魔队员以"触**れる**"指令触摸"活力**のルーン**"即可获得。

18、タンザー（堂匝）：

九龙城的监狱，是关押エミリア的地方。这里隐藏着"解放のルーン"，进入方法是在取得其他ルーン后，于九龙餐厅门前与アニー（阿妮）对话后，她会带众人混入监狱。关键点是一个房间的红外线电网，由于电网是不可见的，只能挨格搜索，如果走错了会遇到机械敌人。这些敌人很强劲，且房间内又不能记录，电网的路线又不固定，因此要慎入。在"解放のルーン"门前战胜大蜈蚣即可获得"解放のルーン"。

全部七位主角攻略指导

以下攻略只是将各人的背景和必须发生的情节作介绍，玩友在参考以下攻略的同时，中间可穿插一些自由的锻炼、寻找宝物以及寻找术的资质等冒险。这是十分必要的，如能力不够而进入强制性情节，在没有回复点又无结界石的情况下，很可能卡住重来。这些事件往往互相重叠，在地域篇已作过介绍；下面攻略流程的地点，可以和地域介绍篇互相参看。对于首次接触此游戏的玩友，建议组成全部 5 名人类成员的队伍，以剑技和体技为主要修炼目标。

1、エミリア（艾美利亚）：艾美利亚是一名模特，未婚夫是 IRPO 警察组织的一名成员。由于未婚夫被一蒙面人杀害，作为嫌疑犯被逮捕投入堂匝监狱。与两位难友越狱后，艾美利亚又遭到蒙面人的袭击，被 IRPO 下属秘密组织首领所救，从此协助 IRPO 追捕蒙面人。艾美利亚的冒险是最简单的，可以说是入门级。由于脱狱时已经取得"解放のルーン"，术的资质收集建议从印术开始。在每一次的外出历练之后，回九龙餐厅即可发生特定情节。最后在一处教堂击败 BOSS，艾美利亚手刃蒙面人。流程看似简单，但每次去九龙餐厅前最好将能力做一定的提升，后期的两次敌人基地侦察是很艰苦的。

2、クーン（昆）：可爱的小妖怪昆，因为家乡マーグメル发生危机，从长老处得知只有集齐所有的指轮才能拯救家乡，遂义不容辞担此重任。从长老那里得到守护的指轮后，踏上了冒险之旅。

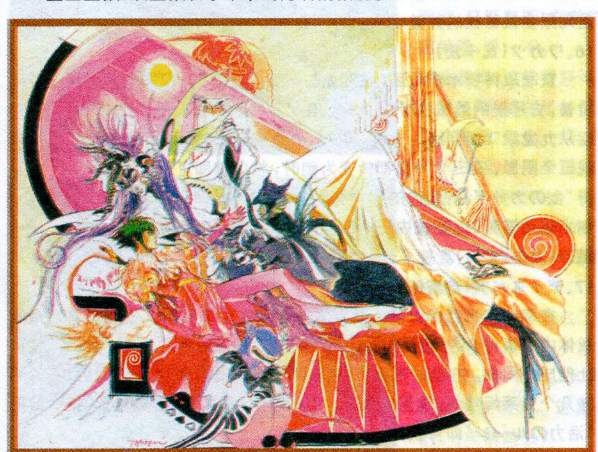
斯库拉普：在酒场搜集同伴后，听说休拉特有指轮消息，但区域飞船的票价高达 1 万元，明显有人捣鬼。先到カバレロ事物所，后至右上机械工厂得到商人的指轮。

九龙：与メイレン小姐对话后，她会介绍其它指轮的线索。以后的冒险建议不要用她，因为在与 BOSS 作战前她会被施法不能参加最终战斗。在下水道和自然洞窟锻炼之后便可出发。区域兽迪斯佩亚：击败迪斯佩亚后可得到盗贼的指轮。

约克兰：当地一富豪宅内，主人的女儿患重病，细查之下是病魔モール附体。回九龙找妖魔医生加入，再去消灭病魔。与病魔战斗头几回合先防御，待其钻入病人帐内再大力攻击，取胜后得到生命的指轮。

巴卡拉：赌场下层第一间客房内，到手的指轮被一只老鼠叼走，经过一番追逐战，最后在驻车场的下水道内将勇气的指轮追回。

堂匝监狱：从监狱长手中拿到隐者的指轮。



曼哈顿：购物大厦的精品屋内，策士的指轮已经被买走。来到奥米的领主之馆，被领主暗算掉进地下室，只要脱出后即可获得策士的指轮。

姆斯佩尔尼詹尔：见过指轮之君后，在宫殿 8 个房间内要收集 8 把钥匙。这 8 个房间的考验五花八门，总体难度不大，值得一提的是有一房间需要打败 30 只史莱姆，这些史莱姆会发动专扣 LP 的攻击。8 把钥匙集齐后，要接受指轮之君的最后测试，方法是尽可能在限定回合内使出三人及三人以上的连携技，三人技是 2 分，四人技 3 分，五人技 5 分。取得 10 分便可得到神秘的指轮。接下来昆回到家乡进行最终之战。



3、レッド（红）：父亲小此木博士在追查犯罪组织ブラッククロス的クライン博士的恶迹，不幸发生车祸。红幸免于难，回家后发现母亲妹妹被杀，家园被烧。愤怒的红与凶手ツュウザー战斗，无奈实力差距太大，危机时刻传说中的英雄蒙面大侠出现救了红，并传授红变身秘技，叮嘱不可用来复仇。红此后被父亲的好友ホーク（霍库）博士收留，在其指挥的区域飞船银鸟号见习，似乎将复仇之事渐渐淡忘了。今后流程的前半部分是不能随意走动，只能随银鸟号到处漂流，当然会有特殊事件发生，后半部分是红自由冒险之旅。注意变身后的红除几个变形特殊技外，不能悟出任何术技以及获得能力提升，因此建议先以未变身状态锻炼。

巴卡拉：在赌城和四个穿兰色制服的人对话后，到底层驻车场。

修拉克：建议在此处锻炼能力，过后的银鸟飞船内部战斗敌人很强。先去济王的古坟找到开启济王墓的三件道具，但不要放在祭台上，因为现在武器防具奇缺。到生命科学研究所找到 MONSTER 同伴，实力够强的话去武王的古坟取宝物。最后去"街"内的小公园。

曼哈顿：从曼哈顿回银鸟号，发现大批走私武器，再回曼哈顿的商业大厦解决未果，回银鸟号后会发生飞船被侵占的事件。在 IRPO 警察成为同伴后，从控制室的右上角秘道出来，先绕过敌人到客房找同伴（注意事件结束后同伴会离去），再将驾驶室的怪物消灭。此时不能进入驾驶室，由机头部位来到甲板，从驾驶室的后门进入给敌人以偷袭。九龙：发现贩卖毒品的人。京：在书院从机械忍者听说犯罪组织手下四大天王的事。新罗王宫：蒙面武术大会。经过一连串的旅行，红终于忍不住了，向霍库博士告别，踏上自由复仇之旅。九龙：在餐厅门前与阿妮对话，她会带红进入敌人的秘密基地。出发前再回餐厅还可以得到一名同伴。途中的 BOSS サイクロプス可真是久违了，他就是多年前 FF7 附带体验版 SAGA 中的大块头！基地深处是ツュウザー，红手刃仇人。京：调查书院右墙的字画，进入敌人秘密毒品生产基地消灭四天王之一メタルブラック。新罗王国：右上古代遗迹尽头击倒四天王之一ベルヴァ。曼哈顿：商会顶层消灭四天王之一キャンベルビル。

敌人基地：红化装混入敌人飞船，在飞船 3F 遇到死而复活的四天王，随即展开追捕与反追捕。在飞船着陆之前如被捉住即 GAME OVER，而逃跑路线是不能重复的。这里推荐一条路线：乘电梯上 3F，见四天王后，开始逃跑，乘电梯到 2F，去中央房间取最强刀——月下美人，出来入右上方小门，左拐，在十字路口左拐，直行进入第二个十字路口，右拐，再进入尽头小门，OK。红的最终之战是最过瘾的，先是ブラッククロス登场，其次是四天王集体上阵，接着是机械忍者，最后是真的首领，痛快！

4、ブルー（蓝）：魔法王国学院的优秀分子，在毕业之际，长老命令他到世界各地收集术的资质。为了使资质收集完全，蓝被命令杀死孪生兄弟

ルージュ（绯红）。蓝的流程异常简单，只要将术的资质收集至时术或空术为止，即发生和兄弟绯红决斗的情节。胜利后回到魔法王国即可进行最终之战。笔者的搜集之旅是：阳术、印术、空术。与麒麟的战斗要用魔术的魔法封闭（**サイキックプリズン**）封住其魔法，否则凶多吉少。而最终BOSS是所有BOSS中最强的，这可不是人云亦云，笔者曾经用其它主角和它作战，铩羽而归。什么？其它主角？别急，你将所有7位主角都通关后就明白了。具体资质的收集请参看地域介绍。蓝有一件特殊的道具区域移动，十分有用。比如当你进入区域怪兽迪斯佩亚内，发现能力过低，根本不是敌人对手，找不到回复点又无结界石，真是叫天天不应，而蓝可以用此道具瞬间回到九龙或其它地方。

5、T－260G：**ボロ**：T－260G被**クイム**兄妹俩挖掘修理好，全然不知自己的任务目的，而每个机器人的出现都是有其具体使命的，T－260G为此烦恼不已。进入斗机场，参加三场比武胜利后，进入酒吧和一个机械BOSS对战，虽取胜但T－260G必须回去修理。此时**クイム**失踪，T－260G去酒吧调查，得知**クイム**被绑架。来到**クレータ**救出**クイム**后，T－260G来到了斯库拉普。斯库拉普：这里的区域飞船票价又是1万元，处理方法参看主角昆之章。九龙：在宿屋旁边有一个绿发人，顺着那只母鸡进入一个房间，T－260G得到一些情报。修拉克：在中岛制作所找到社长，他的一件重要机械零件丢了。在济王坟内从一只老鼠处得到零件，回去后一个新型机械人就会加入。另外再找社长后，T－260G会从他那里转变形态，一共7种，不过现在先不要变形，否则下面的情节不会发生。曼哈顿：在购物大厦的酒吧遇到机械专家**レオナルド**。新罗王国：左上的机械遗迹，T－260G查到自己的任务是消灭RB3。曼哈顿：进入城区中央的控制中心找到机械专家，众人来到**タルタロス**。在内部的废矿井中找齐四块电池，打开配电盘，进入中枢部分，得到了通往HQ的航线密码。大家猜测可能是RB3藏身之处，到曼哈顿的区域飞船室，出发至HQ。HQ：红色小门的房间内有许多宝物，最后发现中枢部分被病毒破坏，选择"出发**しましょう**"就可以进入计算机内部。此时见到怪物就应杀掉，会出现新的通路。转来转去到了一扇大门，进去后利用T260G的**コンタフト**指令触摸HQ**トインフレーム**，就可清除病毒。出来至左方通过一座小桥来到教堂，解决2个谜题后可到达计算机的指令中心。第一道谜题：按红橙紫灰黄蓝绿顺序走。第二道谜题：上下两个平板，每个平板均有9块颜色不同的方块，将颜色统一成绿色才能过关，这里的诀窍是利用红蓝色块重叠变成绿色的原理。与计算机中枢交流获得战胜RB的方法，回来路上谨记收取T－260G的最终最强形态——TYPE－8。曼哈顿：乘区域船可到达RB3，注意出发后再也不能回头。在区域船看到RB3原来是巨大的区域破坏兵器，正聚集能量准备发射。潜入其最深处，眼前好似一个洞穴无路可走，只要不停地来回打怪物，就会有新通路出现。最后在一片沙漠中找到RB3的核心。

6、リュート（琉特）：少年的琉特厌烦了家乡平淡无味的生活，告别母亲外出闯荡。先乘区域船到曼哈顿，闲逛一圈回家乡约克兰多，在村中的大风车旁找到好友**サンダー**，随后即可自由冒险。在实力达到一定程度后，在奥米左上方的酒吧处，与女将军对话后去奈尔松。在区域飞船又遇到女将军，得知琉特已故父亲的好友**モンド**和犯罪组织有勾结，遂向蒙特基地出发，进行最终之战。琉特的冒险是自由度最高的，几乎没有强制性



情节，玩家藉此可领略此游戏的真正风采。

7、アセルス（阿赛路斯）：原本无忧无虑的少女，在一次车祸中丧生，后被上级妖魔的统治者**オルロワーヅュ**救活，变成紫色血液的半人半妖。她的首要目的当然是逃出这个阴暗的地方。与妖魔统治者正式会面后，先到根**つこの**町换衣服，在针**の**城的右边峰请白蔷薇加入，再到根之町用LP值交换幻魔之剑和砂之器（如以后不拟收集时术，砂之器可以不拿）。在训练场经过特训，回自己房间休息，此后独自一人到根之町闲逛，出町后会有人提示逃脱之法。在根之町的酒吧内，得知出逃的代价是支付金块，举目无亲的阿赛路斯只能找白蔷薇帮忙。现在二人到根之町的左下方小屋前，即可从**ファツナトウール**深底出逃。不过建议先至针之城的顶峰增长能力，那里有回复的地方，尽可放心锻炼。铁门前的机械巨人现在不要招惹。奥米：在领主之馆，发现美人鱼被鱼民误捕，带她到地下室放生（以后再回来她还会加入）。修拉克：城中的小红房子是阿赛路斯的家，她的出现将家人吓了一跳，因为她的死是十几年前的事了。阿赛路斯伤心之余，妖魔统治者的手下炎之从骑士前来追捕，击败他后就可进行自由之旅。在随后的进程中，阿赛路斯会不断受到水之从骑士、森之从骑士、金狮子姬等人的追捕，出现地点随玩家的冒险路线不同而变化，最后全体被困在暗之迷宫，白蔷薇舍身救了大家。脱出迷宫后所有同伴均失踪了，在多番的神社可以将他们找回，到奥米乘区域船即可回针之城找妖魔统治者算帐，决战前不要忘了装备金狮子之剑。建议不要培养白蔷薇，她是不会参加最终之战的。由于事件的发生是随时间的推移发生，要想通关大概各处均要转一转了，注意只有在有敌人出现的地方才会发生追捕者事件。



秘技

1、蓝的绝杀：①先用时术**オヴァドライヴ**，可以在8个回合连续攻击；②使用阴术**ツヤドウサーバント**产生分身；③使用6次秘术塔的**カド**；④使用印术停滞**のルーン**。这样强大的攻击只扣10JP，不过蓝和敌人均会被STOP，可用道具万能油回复。

2、无限金钱：①前提拥有12500元以上；②至奈尔松酒吧购买金块25个以上；③九龙的金店，选择卖金，按方向键↓将金块持有数降为0；④再按↑将其升至最大；⑤按↓将金价维持在520块卖出；⑥重复以上步骤，最后可获5万左右金钱及61块金，此法可重复使用。

全员通关奖赏

7位主角全员通关后，没有象《LIVE A LIVE》那样出现最终章，虽然可惜，但亦有特殊模式出现。在每次选主角以NEW GAME冒险后，都有记忆卡的选项，在首次游戏时，选第3或4项，做1BLOCK的新规做成，以后再遇到此项时，选1～2项对应相应的记忆卡即可。全员爆机后，即以最后爆机的主角进入银鸟号飞船内部，此游戏的开发人员会和你畅谈游戏开发感想。最具魅力的就是7位BOSS列队等待挑战了。从银鸟号右侧门进入即可，你会发现用其它6位主角对付蓝的BOSS十分吃力，笔者用艾美丽亚的究极体技DSC攻击，竟只下其2千左右HP。此外还有设计中未使用迷宫的试玩等等，十分丰富。

スーパーロボット大戦 天下机战

Super Robot Wars

上期的机战 IMPACT 前瞻报道中星辰犯了一个严重的错误，女主人公的名字应该为艾克赛伦，机体名字应为华依斯利达。在此星辰向广大读者表示万分的歉意，在以后的工作中一定会努力杜绝此类情况的发生。 ——星辰

天下机战

机战英雄榜第四弹

STORY



故事设定在近未来，由于安全无公害新能源“SIZIMADRIVE”的发明使得人类社会迎来了新的繁荣，但是在繁荣的背后却隐藏着新的危险。一股黑暗势力蠢蠢欲动，他们就是企图征服世界的秘密结社——BF 团，他们与集中了全世界正义力量的国际警察机构展开了激烈地对决。BF 团夺取了希兹玛博士制造出来的可以使“SIZIMADRIVE”能源无效化的“反 SIZIMADRIVE”，发动了以夺取人类所有能源为目标的“地球静止作战”，在 BF 团控制的大怪球的攻击下，全世界被漫无边际的黑暗所包围……草间大作驾驶着由父亲草间博士所开发的史上最强机器人“大铁人（ジャイントロボ）”向 BF 团发动了强力的挑战，难以忘记的日子从那黑暗的七天开始……

POINT 国际警察机构 & BF 团

守护正义的国际警察机构

国际警察机构是和 BF 团作战的正义的专家小组，虽然在动画中并没有清楚的交待，但却是一个组织严密的机构。下面将给大家讲解一下国际警察机构的组成以及各成员的介绍。

首先是组织的构成情况，组织的首领是总本部梁山泊的最高司令官，同时也是专家小组最强的“九大天王”之一的韩信元帅，在他之下就是其它八位“九大天王”成员，其中梁山泊基地的建造者托塔天王晁盖已经离开这个世界了。在“九大天王”之下的则是专家小组中的银铃、铁牛、一清道人等具有某些特殊技能的人。最底层的就是普通的一般成员。

在动画中登场的国际警察机构“九大天王”只有“静中条”和“神行太保戴宗”两人，其它的七人则只有名字出现。中条长官所持有的特殊能力被称为“人间爆弹”（恐龙特急可塞号？），在对抗大怪球的战斗中付出了自己的生命。戴宗所具有的特殊能力是从双手发射火焰的“喷射拳”，另外他还拥有日行 3200 公里的神行法，果然不愧为神行太保的称号。

国际警察机构九大天王	
韩信元帅	国际警察机构总本部梁山泊最高司令官，动画中未登场。
豹子头林冲	动画中未登场，在横山光辉作品《水浒传》中以同名人物登场。
影丸	动画中未登场，其同名人物曾在横山光辉作品《伊贺之影丸》中登场。
大冢署长	动画中未登场，其同名人物在横山光辉作品《铁人 28 号》中登场。
静中条	北京支部支部长，持有付出生命进行攻击的禁断之技。
大暴天童	动画中未登场，在横山光辉作品《暴天童》中以主人公山城天童身份登场。
迪克牧	动画中未登场，其同名人物在横山光辉作品《地球 No. V7》中登场。
无明幻妖斋	动画中未登场，在横山光辉作品《假面忍者赤影》中以甲贺幻妖斋身份登场。
神行太保戴宗	使用双手喷射火焰的“喷射拳”，具有和十杰集相当的实力。
国际警察机构专家小组	
草间大作	大铁人开发者草间博士的遗孤，唯一可以操作大铁人的人。
黑旋风铁牛	使用两把大斧的“黑死旋风”，过去曾杀死过 BF 团员的父亲。
智多星吴学人	北京支部科学主任，使用一把铁扇子。
青面兽杨志	具有媲美铁牛的怪力，棒术精湛，和戴宗是夫妻。
公孙胜一清道人	可以使用仙术的人物，四处寻找兄弟子·樊瑞。
不死身村雨健二	巴黎支部所属，具有自由变幻的变装能力，是银铃的恋人。

神秘的 BF 团

策划征服世界的 BF 团是由神秘首领比古的强大权利组织而成，比古由直属于其下的“三大护卫团”守护，属下有十杰集和策士诸葛亮



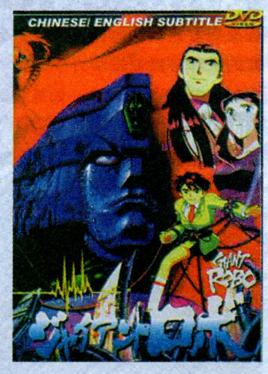
大铁人

全高：30 米 总重量：1500 吨 基地：梁山泊秘密基地

原本是由草间博士为 BF 团开发的巨型机器人，后来成为了对抗 BF 团的最强武器。大铁人由草间博士的儿子草间大作驾驶，大作通过手腕上戴的类似手表的声音控制器来操作大铁人的行动，由于大铁人会对声音控制信号进行识别，所以除了大作之外没有人能够控制大铁人。

孔明等人。BF团十杰集全部都在动画中登场。十杰集成员具有多种多样的特殊能力，比如出场次数最多的阿尔贝尔特能通过呼喊冲击波的名称而自由地操作冲击波，玛斯克则精通忍术并可操纵迷之巨大生物，希兹卡拉尔德可使用真空波切断任何物体。

POINT 横山光辉的世界



《大铁人～地球静止之日》是一部1992年上映的OVA动画，动画的人设由著名漫画大师横山光辉担当，（横山光辉是日本漫画界的国宝级人物，其代表作品有《三国志》——以前超任上有一款《横山光辉三国志》即是以此为蓝本；《铁人28号》——日本动画历史上第一个超级机器人动画，可以说以后的众多超级机器人动画都始于本作。）由于横山光辉本人对中国古典名著十分感兴趣，因此在《大铁人》中借用了许多《水浒传》中的人物设定，这样也使得动画中的中国味十分浓厚，在观看起来别有一番风味。但是这部动画在完结时还留有很多未解的谜团，这些也许是为了续集作铺垫吧！

机师&机体

《大铁人》和机战元老万能侠、盖塔它们不同，在机战众多作品中一共只登场过两次，而且很有可能仅此两次而已。这两部作品分别是N64上的《超级机器人大战64》和PS上的《超级机器人大战α》。由于N64在国内极其不普及，所以绝大多数玩家第一次接触《大铁人》还是在机战α中。事实上，在机战64里，大铁人所占的戏份并不重，而且其机体能力也和机战α一般无二，再加上机战64本身是一款非常偏向真实系机体的作品，所以对星辰而言在机战64中的大铁人没有给我留下什么太深的印象，而且几乎很少有上场的机会。在机战α中，大铁人则是一架性能相当优秀的超级系机体，而且机战α的情节也和大铁人有不少直接的联系，特别是超级系主角的最终机体"龙虎王"更是安西博士发掘出来的，因此，大铁人真正出彩是在机战α中。先说机体，如果单论装甲，大铁人绝对可以排入前三名，将装甲完全改造之后大铁人完全可以和魔神凯撒一样丢入敌群中以一挡百。大铁人的武器也非常丰富，从近身格斗到远程射击再到地图兵器都是一应俱全，特别是具有超级系中非常罕见的射程7格，拥有3发残弹的火箭炮，绝对的全能型角色。另外，大铁人的主力武器是近身格斗的"PUNCH"，没有任何残弹或EN限制，可以无限次使用，而且当气力到达130之后更可以发动威力更大的"全力PUNCH"，"PUNCH"和"全力PUNCH"的攻击力和魔神凯撒的"螺旋粉碎拳"以及"爆裂火焰"相差无几，而"全力PUNCH"还可无限次使用，所以在武器的适用性上"全力PUNCH"还要更胜一筹。可以这么说，大铁人除了没有HP回复能力，其它就可以看作是"魔神凯撒量产型"。大铁人的机师草间大作能力比较一般，格斗值和龙马以及甲儿比较起来要逊色一点，但是大作本身拥有底力，而且还拥有努力精神，因此只要稍加培养马上就能成为一名独档一面的角色，从这点来看大作的潜力和兜甲儿差不多，是最好的王牌机师候选人之一。

机战小知识

美丽的银铃

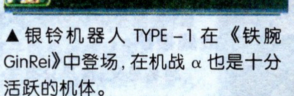
在前面的国际警察机构中漏掉了一个十分重要的角色，那就是SUPERNICE美女——银铃。有关银铃的来历你们知道吗？

有关《大铁人》中银铃的来历一直有两种说法：其一是来源于1975～1976年在《周刊少年MAGAZINE》上连载的漫画《狼之星座》。故事讲述了一个出生于新泻寒村的少年只身前往中国大陆冒险的故事。在故事中主人公救助了一个被马贼袭击的少女——朱银铃，二人的恋情也由此展开。其二是《巴比尔2世》的续集《他的名字是101》中登场的王银铃，王银铃作为追踪101的谍报员在接近101时却不知不觉爱上了他，当两人准备一起逃走时被击杀，是一个悲剧般的人物。



大家应该还对机战α中那架可以换装的女性机体有所印象吧？那架机体就是银铃的专用机器人。银铃机器人最早出现在OVA动画《铁腕GinRei》中，具有两种形态：一种是身穿中国服饰登场的战斗形态TYPE－1，一种是通过"特别美人合体"后由TYPE－1强化而来的TYPE－2，TYPE－2具有茶色的头发，红色的身体并且带有一个手提包。





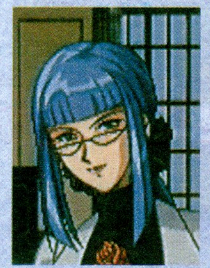
▲银铃机器人TYPE－1在《铁腕GinRei》中登场，在机战α也是十分活跃的机体。



▲和TYPE－1相比，TYPE－2具有50倍的力量，100倍的速度和1000倍的美丽！！

大铁人和机战α剧情的关系

大家还记不记得在机战α中主角乘坐最终机体龙虎王的情节？龙王机与虎王机是怎么出现的？其实，这些情节和《大铁人》有着极其密切的关系。在《大铁人》中有一个角色——安西エリ博士，她在机战α中作为龙王机和虎王机的发现者登场，是机战α剧情中十分重要的角色。在机战α的设定中安西博士是LTR机构所属的超考古学权威，她在中国古老的遗迹中发掘出了两台上古神器——"龙王机"&"虎王机"，BF团得知这个消息后将安西博士抓到，并且强制安西博士为他们研究龙王机和虎王机。因为龙王机和虎王机具有自己判断善恶的能力，所以BF团想要寻求不使龙王机和虎王机觉醒而从外部强制操纵的方法。安西博士认为T－LINK系统可以唤醒龙王机和虎王机，于是安西博士给龙王机和虎王机加装了"T－LINK"系统和念动フィールド并由主人公驾驶，这就是史上最强主角机"龙虎王"的来源。另外，玩过《新超级机器人大战》的玩家不知道还有没有印象，安西博士也曾在新超中出现过，真是一名活跃在战场之外的角色呀！





系统篇

IMPACT 1 援护系统

同时援护攻击



和α外传中的援护系统一样，玩家在攻击和防御时都可以发动援护行动，另外本次新增加了一项"同时援护攻击"系统，这是一个作用与"合体攻击"类似的攻击方式，但是所使用的攻击武器却可以自行决定，而并非像合体攻击般只能使用特定的合体攻击武器才行。发动合体攻击时画面会一分为二，我方两架机体同时发动攻击，敌人要连续承受两轮攻击后才有机会反击。要注意的是机师发动"同时援护攻击"必须要具备"统帅"能力才可以。

战舰援护



▶天河明人从机动战舰中发进进行援护攻击。

顾名思义，这是只有主舰才持有的能力。在战斗中主舰可以将舰内尚未发进——在战斗开始时选择出击机体时没有被选中的机体发出进行援护攻击或者防御。因为这是主舰所独有的能力，所以被发进的机体并不要求拥有援护能力，任何机体都可以担当援护的角色。但是战舰援护在每一话中都有一定的使用次数限制，所以在使用时要注意节省，同时还可以特意将一些强力角色置于主舰中以便在关键时刻担当奇兵之用。

IMPACT 2 盾防御系统



▲王牌机师卡多驾驶着GP 02发动盾防御抵挡GP 01的攻击。

本次的盾防御系统相比机战A中有所改动。盾仍然有耐久度设定，而且还增加了使用次数限定，如果敌人的攻击超过了盾的耐久度，则剩余的伤害会追加至机体上，同时盾的使用次数减1；反之，如果攻击力没有超过盾的耐久度，则攻击会被防御，且盾的次数不减，下次发动盾防御时盾的耐久度会自动恢复。

IMPACT 3 counter(カウンター)系统



本次保留了在机战A中大受好评的カウンター系统，具有此项能力的角色可以在受到敌方攻击时抢先进行反击，并且此次攻击一定会是"会心一击"。但是本次的发动条件却有所改变，在受到敌方攻击时拥有カウンター特技的机师必然会发动カウンター进行先制攻击，而カウンター的等级则决定了一次战斗中可以使用的次数。

IMPACT 4 熟练度系统



在本作里依然存在熟练度设定，只要达成"在一定回合内将敌人全灭"或者"将HP减至一定数量就会逃跑的敌人击破"的条件就可以增加熟练度，基本上每一话都有可以提高熟练度的条件，熟练度较高时所遇到的敌人和所得到的强化道具都和熟练度较低时不同。

IMPACT 5 合体攻击

继承至机战A的合体攻击系统和同时援护攻击有异曲同工之妙，只不过合体攻击必须要指定的机体相邻才可以发动相应的合体攻击。合体攻击动作会有全新的华丽演出，并且攻击力也远远高于普通的攻击，是对BOSS战时最好的武器。

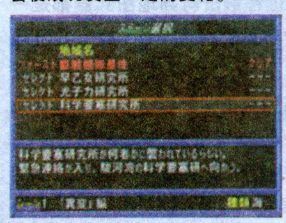


▲凯和明人的合体攻击双重激钢爆焰。



IMPACT 6 FREE ORDER STAGE系统

本系统最早出现在WS版《超级机器人大战compact》中。它将故事的情节分为了好几个段落，而每个段落则由多个STAGE即版面构成。在进行每一个段落的情节时可以自由选择该段落中的STAGE进行攻略，而不是由系统强制按顺序的进行游戏。根据玩家所选择的STAGE的不同，会使战况发生一定的变化。



拿游戏刚开始的情节为例，玩家在第1话后会有三个选项可供选择："早乙女研究所"、"光子力研究所"和"科学要塞研究所"。如果玩家开始时就选择科学要塞研究所这个版面，则此时出现的情节就是守护研究所；如果玩家先去了早乙女研究所和光子力研究所后再到达科学要塞研究所，则此时的情节会变为夺取研究所。所以究竟应该如何进行作战完全由玩家自己决定，系统给予了玩家绝对的FREE(自由)。不过如果按照特定的路线完成情节则有可能获得隐藏机体，这点玩家要留意哟。

IMPACT 7 技能协调系统

此系统还是最早出现在WS版《超级机器人大战compact》中，只要在战斗中满足一定的条件就可以给出击的机师增加一项技能，每个机师

最多可以修得四项技能，玩家可以根据机师的特点赋予机师最合适的新技能。比如真实系机师可以修得回避率+25来进一步增加回避能力，而超级系机师则可以修得命中率+25来提高自己的命中率。

IMPACT 8 地图破坏

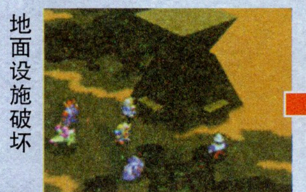
本次采用了更为真实的3D地图，因此也相应地追加了能够破坏地图上特定地点的“地图破坏系统”。在将地图上的某些地点破坏之后有可能得到一些道具或者资金，并且将影响地图上的附加属性。

格纳库墙壁破坏





地面设施破坏





IMPACT 9 地图武器攻击动画

在本作中新增加了地图兵器发动时的攻击画面演示。在机体发动地图武器时，画面会切换为和使用普通武器时相同的战斗画面，这样的设定使得地图攻击的场面更加华丽，极具视觉冲击效果。



◀兵器GP02A核弹发射。机战史上最强的地图

IMPACT 10 新特殊技能

在本作中机师将新增加几种特殊技能，它们分别是：

忍者：《忍者战士飞影》中的角色——黑狮子、风雷鹰、爆龙、飞影等人所具备的特殊能力。随着该技能等级的上升，会对机师的回避、命中、武器的必杀率产生影响，比较类似于以前的NT和圣战士技能。

反骨心：当HP低于50%时，命中(最终值)增加30%，搭乘机体装甲增加200，每次受伤害后气力增加2。相当于底力的另一变化版。

顽固一彻：当HP低于50%时，搭乘机体装甲增加300，每次受伤害时气力加2，相当于反骨心的变化版。

がんばり屋：努力的增强版，在机师气力120以上时发动，在战斗开始时自动发动“努力”，获得两倍经验值。

逆切：受到伤害时气力增加2。(通常情况下增加1)

先手必胜：气力120以上时无限制发动カウンター，是相当强劲的能力，男主人公南部响介就持有此项能力。

统帅：拥有此项能力的角色可以发动同时援护攻击。

IMPACT 11 新精神

诱爆：相当于对敌人使用的“自爆”精神，在被使用“诱爆”精神的敌机体被击毁后，与其邻接的机体也会同时受到损伤。



威压：指定级别低于己方角色的敌人一回合行动不能。(第四次效果)

在机战A中出现的“突击(除地图兵器外所有武器移动后均可攻击)”、“应援(指定我方机体追加努力效果)”和“奇袭(加速+必中+必闪)”也将继续在Impact中登场。

IMPACT 12 新强化道具

宇宙そろばん：机师援护回合数全回复，消费道具。

リリス王家の纹章：装载之后增加特殊能力“SP回复”

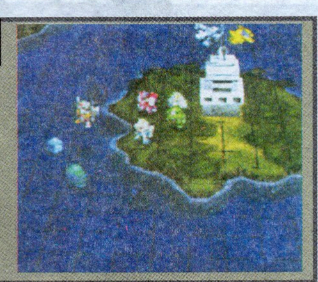
オーラコンバーター：移动力加2，运动性加10

忍术指南书：武器必杀率增加15%

序章剧情篇

第1话 飞龙乘云

战胜了威胁地球和平的侵略者之后，世界又恢复了和平，但是这样的和平并没有持续多久，新的敌人又出现了。为了守卫地球，超兽机神率领着加得鲁队再次踏上了战场，等待他们的将是基恩军残党……



经过第一话之后，可以任意选择下面将要攻略STAGE的顺序，下面按照默认的顺序进行介绍。

第2话 三颗心

为了增强战力，加得鲁队决定前往早乙女研究所和盖塔机器人合流，当他们赶到后却看见了盖塔队正在和敌人战斗，而对手正是首次现身的百鬼帝国元帅和他的百鬼机器人。

第3话 黑铁之城

可以放入博物馆的铁甲万能侠也是不可缺少的战斗力之一，加得鲁队决定前往光子力研究所与其合流。可是这里确和早乙女研究所一样遭到了敌人的袭击，而敌人也正是兜甲儿的老对手，在前次大战中被打倒的机械兽军团。在两个研究所同时出现敌人，这决不是偶然现象!



▲熟悉的戴安娜A再次登场，依然具有修理机能。

第4话 FIRE ON

收到科学要塞研究所被袭击的消息后，加得鲁队立刻前往营救，在那里等待他们的是“老朋友”暗黑大将军。暗黑大将军要求众人交出大万能侠的设计图，他的目的究竟是什么呢?

第5话 像男子汉那样去吧!

守护了科学要塞研究所的加得鲁队为了继续补充战力，于是向民间企业NERGAL所在地佐世保进发。由NERGAL制造的机动战舰NADESICO具有相当强大的力量。但是当众人到达时，却发现了迷一般的木星无人兵器和两架未知作战机器人正在激烈战斗，被称为“木星蜥蜴”的外星人袭来!



天下机战



幻想武器大全

Legend of Arms

文/REAL

对于我们这些喜爱游戏的人来说，“武器”这个词是绝对不会陌生的。游戏世界中多姿多彩的武器系统也是一个游戏能否吸引众玩家的一个重点。得到一把威力强劲且造型华丽的武器那种满足感是别的东西所无法取代的。今天我们所做的这个专题，就是想把那些在游戏中出现过的神兵利器介绍给大家，不想去宣扬什么，不想去赞美什么，只是单纯的欣赏而已。好吧，就请大家做好准备，一起随我进入幻想武器的世界。

武器最基本的定义是什么？

不只是在RPG中，我们所玩各种游戏中，存在着各种各样的道具（武器），如何给这些武器下一个精准的定义，是相当困难的。在最新一版中的辞海是这样下定义的：武器，亦称“兵器”。直接用于杀伤敌人有生力量和破坏敌方作战设施的装备。而我们要介绍的，主要是以冷兵器为主，什么又是冷兵器呢？我们可以这样来解释：冷兵器是一种只用人力和机械力操持的作战器具，构造一般都是很简单，适宜于近战杀伤和白刃格斗。按其用途可分为进攻性兵器、防护装具和攻守兵器械三类。而在进攻性武器中，又分为格斗兵器、护身兵器和远射兵器。冷兵器是人类历史上起源最早、延续时间最长的兵器。



武器发展的历史

对于人类来说，自身文明发展的历史，也就是武器发展的历史。在人类还处于刀耕火种的原始社会时，武器只是单纯的棍棒之类，比较先进的武器也只不过是锋利的石片而已。然而随着文明的进步，金属制品开始进入了人类的社会，这一方面不但是人类改良耕作用具的需要，更重要的是武器这方面的刺激。随着金属冶炼工业的高度发展，武器也开始进入了辉煌的时代，刀枪剑戟等花式各样种类繁多功能不等的武器一起登上人类历史的舞台。在战火纷飞的中世纪，铁蹄在泥泞中纷飞，血花在寒光中绽开，各种武器为人类历史上画上了浓重的一笔。

时间不停地流逝，人类社会主要经历了三个时代：即第一次文明浪潮的农业时代，第二次文明浪潮的工业时代，第三次文明浪潮的信息时代。与之相对应，武器发展也有三个大的阶段：即以体力和物力为基础的冷兵器时代，以火力和机动力为基础的热兵器时代，以知识和信息为基础的高技术时代。枪声已经永远把冷兵器时代抛在历史深处。不知道在未来，武器又将以什么样的状态出现在我们面前……





古代的例子：太阳之尾 现代的例子：大战略系列

人们狩猎的时候手中持有的武器无非是棍棒一类，半裸的身体和这种武器倒是相得益彰。兵器进化到现在，在大战略系列中可以领略到它们的威力。火炮与飞行器是绝对的主力。





中世纪的例子：巫术 近未来的例子：前线任务系列

中世纪是冷兵器的大丰盛，重装重铠重剑的骑士一直到现在也是游戏中不朽的话题。这些就是在人们想象中的未来武器的模样了，激光武器和大型人型机械占主要的部分。

武器之形态分类验证

剑

这把剑可以认为是最普及的武器。剑分为很多种，最常用的是单手剑，还有用两只手分别使用的双剑、细剑和可伸缩的弹簧剑。在部分游戏中，通过魔法的力量还可造就火之剑与冰之剑，攻击力比平常的武器要高很多，一般是战士级别的角色才能使用。

日本刀

如果说剑是西洋的代表武器，那么东洋的代表就是日本刀。和游戏及历史剧不同，真正的日本刀只要砍两到三个人，就会浸满血渍而不能继续使用，经常作为装饰用的随身佩刀，大多有固定的专有名词。

枪



说起长枪的印象，是用双手持枪，笔直向前突刺，但实际上却有着各种各样的使用方法，比如在马背上使用，有时还会作为标枪投掷伤敌，游戏中则总是将长枪设定成为神话及传说中的宝物。

晨星

看上去十分朴实，实际上却是大力殴打系的武器。因为攻击时的姿势不好看，所以此类武器不是很受欢迎。从身穿盔甲人的上方攻击，有能够给对方以很大伤害的效果。而且像晨星一样在长柄上装备铁球的武器也可归为此类。

炮

诸如手枪、弓箭和飞去来器等，武器还有各种分支。所有飞行类的武器都可归为此类，飞行道具盛行的游戏主要有《WILD ARMS》系列。

各个游戏中武器的种类

武器的种类悉数不尽，在不同的游戏当中也相差极大，这是因为根据游戏的主题采用的武器类型完全无视于时代的考证，所有时代的武器都会出现在同一个游戏之中。在这里只举三个有名的游戏为例，来验证一下诸多登场武器的倾向。每一个主题下都会出现很多种武器，细看起来就会发现武器的种类都有失偏颇，如果能够确认这一点，就会发现令人意外的事实。



《燃烧战车 2》

以现代为背景的谍报游戏，游戏中的武器基本是以各种枪械为主，其中只有一种是现实社会当中不存在的武器，那就是遥控导弹"NIKITA"，另外还有虚构的怪兽形机器人——"Metal Gear"。



《最终幻想 X》

游戏中可以在商人处随意购买武器，还有可以依据自己的喜好改造武器，可以说这样的变化是无限多的。因为适合于不同角色使用的武器相继出现，种类也是异常丰富多彩。值得一提的是，球和仙人掌也可以被当作是武器来攻击敌人。



《勇者斗恶龙 VII》

登场武器不仅种类繁多，而且绝大部分都会冠以"……剑"和"……铠甲"等前面表示特征的名称。飞去来器类的武器登场较多，冰、火……等带有属性的虚构武器超多。

武器的强弱如何判断

看上去相同的武器实际上也是有强有弱，要如何判断武器的强弱呢？RPG 的鼻祖——纸上 RPG 以在武器的后面加上数字来区分强弱的作法经过长期发展，已经进化成三种模式了。下面就一一列举，进行验证。

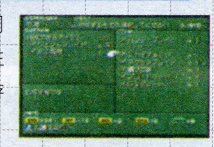


模式一：武器的数字不断增加。



从纸上 RPG 继承下来的传统形成了这种模式，好的武器就在后面加上一个数字，如"+1、+2……+5"最大就是"+5"，相反的，如果加的数字是"-1、-2……"则越来越弱。当然有时也会受到魔法效果的影响而改变。

模式二：根据敌人的属性、特征而分别使用。



比如说，使用火属性的武器来对付同为火属性的怪物，不如使用水或者冰属性的攻击更加来得有效，这种属性相克的游戏有着极大的乐趣。

模式三：数字（攻击力）的增减。



在几乎所有武器都有登场的游戏当中，作为判断强弱的指标，攻击力的数值必不可少。战斗中角色本人的攻击力不会有太大的增减，所以武器的攻击力便成为主导胜利的关键。这也是最常见的一种模式。

武器的历史就是人类战争的历史

幻想武器大全

武器可以分为枪械、大炮以及导弹等类，统称为火器；也有剑、枪、以及刀等称之为"冷兵器"的种类。在这里我们所要介绍的是出现在各个RPG、格斗、动作类游戏当中的各式武器，主要以在现实世界实际存在的"冷兵器"为主，你可以从中见到它们真正的样子。虽然我们举了很多于中世纪当中实际存在的"冷兵器"的例子，但是在RPG等游戏当中真的会使用到和它们相同的武器吗？我看并不尽然。

不过玩游戏的朋友们都会知道，像这种只有种类名称而没有自身名字的武器一般都没有什么太重要的价值。



长 剑 Bastard Sword

古罗马短剑 Gladius

弯 刀 Cutlass

细剑 Rapier

长 剑

全长：115～140cm

重量：2.5～3kg

起源：大约13世纪 瑞士

在近身肉搏的时候作为单手剑使用，一旦有需要就可以抛下盾牌，用双手持剑向对方猛刺，因此剑柄较长。在这柄剑诞生的十三世纪，用于刺和砍的剑是两种武器，所以将二者合而为一的BASTARD SWORD实在是划时代的创举。

登场游戏

在《巫术#BCF》、《巫术#CDS》、《KINGS FIELD》、《永恒传说》等作品之中登场。令人感到以外的是，在PS2的《暗黑之云》及DC版的《罗德斯岛战记》之中也有出现。

古罗马短剑

全长：50～75cm

重量：0.9～1.1kg

起源：公元前七世纪 希腊

Gladius 在拉丁语当中是"剑"的意思，是古代罗马士兵使用刀剑的总称。在罗马帝国漫长的历史之中，其形状也发生了一些变化，正如图示，剑身较宽而长度略短，剑柄顶端为圆球状。

登场游戏

最初只能在《Sorcerion》之中见到，但现在还可以在以《黑色细胞》为首的很多游戏之中见到，比如：《星之海洋》、《最终幻想Ⅸ》、《恶魔召唤师～灵魂黑客》。

弯 刀

全长：50～60cm　　重量：1.2～1.4kg

起源：15世纪 西欧

是海员们使用的刀，本来是用于割断绳子及捕鱼的，十八世纪在德国和俄罗斯成为军用武器。此时，来复枪和带刺刀的枪是主要武器，当它们无法使用的时候就可以将弯刀从腰畔摘下作为副武器使用。特征是刀身宽且短，由于重量不大，故可以迅速的砍、削及刺，会给敌人带来较大的伤害。

登场游戏

弯刀在很多游戏当中都有登场，如：《永恒的阿尔卡迪亚》。另外，在已成为PC网络游戏代名词的《网络创世纪》当中也曾出现。

细 剑

全长：80～90cm

重量：1.5～2kg

起源：16世纪 法国

专门用于突刺的武器，十六世纪时，由于火器的发达，盾和铠甲等重装备逐渐被舍弃，开始流行轻装备。与此同时，用剑来化解对手的攻击并进行反击的防御技术开始发达起来，从此欧洲的剑术诞生了。轻巧好用的RAPIER适应时代的要求，进入了全盛时期。

登场游戏

因为是主要武器，因此在很多游戏中都有登场，这里只列举几个：如《龙骑士传说》、《流浪汉物语》，另外在《宿命传说》当中也有见到。

太极剑 Chinese Sword

太 极 剑

全长：80～130cm　　重量：0.5～1.5kg　　起源：公元前一世纪 中国(西汉时代)

历史非常久远，可以追溯到公元前一世纪的西汉时代。由于是中国传统长剑，和日本刀在外形上有很大的不同。装饰华丽，现在多用于装饰或舞剑表演。

登场游戏

由于是中国剑，所以游戏当中采用的比较少，只有以中国为舞台的《真·三国无双》等游戏中才有。

战 斧
Battle Axe

战 斧 全长:60~150cm 重量:0.5~3.0kg
起源:6世纪 欧洲

从制作木工活儿及农作业处发展而成为常用的武器，不仅形状巨大，而且还具有各种各样的用途。基本上属于长重兵器，用来攻击的时候，其方式主要为"砍"和"劈"。北欧一带的人们在打仗时经常会使用到它，其应用频率和"剑"差不多。

登场游戏

作为主战武器，在很多RPG当中都可看到它的身影。大部分的正统RPG都不可缺少战斧的存在，比如《浪漫沙加3》和《召唤之夜2》，特别是继承了PC版《巫术》的《BUSIN》。

曼高什
Man Gauche

曼高什 全长:30~40cm 重量:0.2~0.5kg
起源:15世纪 欧洲

"曼高什"是法语，其含义为"左手用的短剑"，是一种和突刺剑一起使用的特殊武器。虽然它自身也具备杀伤能力，但一般均用来挡格对手的剑，起到替代盾牌的作用。剑的形状不一而足，有的为了折断对手的剑而设计成有好些利齿的样子，锁住对方的剑之后，只要按下剑柄上的按钮便可将对方兵器分成3段。

登场游戏

虽然本武器比较特殊，可是在很多游戏大作当中都会见到它，比如《泪指轮传说》和《FF战略篇》，还有《格兰蒂亚Ⅱ》和《地下商店街》等，都可看见它的名字。稍有不同的是，在某些作品当中，它也会变得更像短剑一些，而且不再和突刺剑一起使用，自己独立作为主武器登场。

锁 镰
Kusarigama

锁 镰 全长:50~60cm(锁链长250~400cm)
重量:2.0~3.0kg 起源:日本(室町时代)

"锁镰"，顾名思义即是"锁链"和"镰刀"的组合，是一种比较特殊的武器，因使用它流派的不同而导致其外观和使用方法有些许差别。一般来说，锁链是用来缠绕对手的手脚及躯干部位以达到限制其行动的目的，镰刀则可以借机伤人。如果将长长的锁链拿在手里挥舞，其威慑效果也非常明显。

登场游戏

经常去大型街机厅的人应该对它耳熟且目睹能详，它在《最后的忍道》之中极为活跃。《勇者斗恶龙》系列的序盘便可购买到这款武器，《幻想水浒传》系列也必定会有可以使用它的角色，另外，很多格斗游戏当中也可以见到它，比如《侍魂》和《GUILTY GEAR X》。在《VR战士》当中，它也曾作为一个招式的名称登场。

晨 星
Morning Star

哈尔贝特
Halbelt

晨 星 全长:50~80cm
重量:2.0~2.5kg
起源:欧洲

如图所示，大多数晨星的外形都应该是这个样子——全金属的长柄，顶端有一个生满尖刺的球体或椭球体，诞生于德意志，最初被叫做"莫尔干斯泰轮"。长柄的顶端还可以用锁链绑缚多个铁球，更增强其攻击力及灵活性。

登场游戏

《风来的西林2》、《最终幻想Ⅷ》、《恶魔城X~月下的夜想曲》及《巫术》系列。

哈 尔 贝 特
全长:200~300cm
重量:2.5~3.5kg
起源:15世纪 欧洲

其主体形状是一杆长枪，头部装以斧状利刃，用途多种多样，主要是劈斩、突刺以及砍落马上的敌人。是斧兵和枪兵最主要的武器，比普通长矛的威力大得多，能轻松对付身着重装铠甲的骑士。

登场游戏

由于被用到的地方太多，因此只能在此简单列举一二:《龙战士Ⅲ》、《妖精战士2》、《圣剑传说2》及《北欧女神传说》等。另外，它也是NAMCO"传说"系列的看家武器。《生化危机~代号:维罗尼卡》之中，它也曾作为一件关键道具登场。

圣剑——熏染神话与传承色彩的幻之武器

幻想武器大全

世界上流传下来的神话传承以及英雄传说之中，伴随着战斗的故事一起，诸神与英雄们的武器纷纷登场。其中的代表兵器也反映在描写幻想世界的游戏中，但在游戏里，这些武器是配合着游戏各自的故事和世界观而登场的。经常发生听到武器的名字，却不知道它的由来的事情，在这里我们就来追溯一下这些圣剑的真正来历罢！



王者之剑
Excalibur

圣枪隆基努斯
Longinus

王者之剑

——王者的象征・圣剑的鼻祖——

Excalibur 已经成为圣剑的代名词，Excalibur 是在六世纪英国的英雄亚瑟王的传说中登场的。亚瑟王出现于六世纪的英国，当时罗马的统治已经结束，围绕着王权的争夺导致内战频发。再加上日尔曼民族的入侵，使得英国进入了一个完全黑暗的时代。就在这个时候，英格兰南部的索尔兹伯里出现了插在岩石中央的一把剑，岩石上刻着“拔起这把剑的人就是不列颠的真正支配者”的字样。很多郡主都来尝试拔起这把剑，但谁都没有成功，当时只有 15 岁的亚瑟却轻松地拔起了这把剑，于是“石中剑”便成为了王者的象征。之后，亚瑟率领民众展开了统一不列颠王国的战斗。这把蕴涵了魔法的圣剑，没有贯穿不了的铠甲，剑刃也从不会卷口，而且它的威力无与伦比，曾在一场战役中单刀击败了 500 名敌方骑士，石中剑的剑鞘上还封印有“即使使用者受伤，伤口也不会流血且马上就能愈合”的神奇魔力。于是，这个世界上最有名的武器便从此在人们的传诵当中流传了下来。

屹立于幻想世界顶点的武器

提到有“石中剑”登场的游戏，首先就该说是“FF 系列”。几乎在系列中所有的作品里出现。另外在《圣剑传说 2》与《圣剑传说玛娜传奇》、《传说系列》、《流浪汉物语》中均有出场。



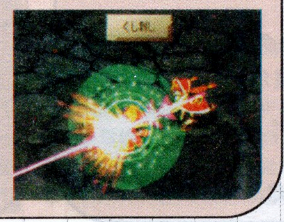
圣枪隆基努斯

——具有魔力的耶稣圣遗物——

根据圣经，“隆基努斯”是一个罗马士兵的名字，他曾以一把枪刺穿钉在十字架上的耶稣侧腹部，这把枪就是他当时使用的武器，所以被称为“圣枪”。这把枪与挂在十字架上盛满耶稣鲜血的“圣杯”以及存放摩西接受的刻有“十诫”的石碑的“约柜”统称为三种“圣遗物”，据此诞生了很多的传说。另外，传说中还有得到圣遗物的人就会控制世界的迷信，因此有很多人都踏上了寻找圣遗物的旅程。特别是这把隆基努斯之枪，据传说，康斯坦丁大帝、卡尔大帝、奥特一世、哈布斯堡家族出身的皇帝们都曾靠它而君临天下，甚至连希特勒都曾寻找过隆基努斯之枪。

在新世纪福音战士中非常出名

隆基努斯别称“圣枪”，在 TV 版的《新世纪福音战士》中曾多次出现，广为人知。在《超级机器人大战 F》之中，EVA2 号机正是装备的隆基努斯之枪参加战斗。除此之外，在 DC 版的《梦幻之星网络版》及《西风狂想曲》，还有《浪漫沙加 2》以及《最终幻想Ⅶ》当中均有登场。



圣骑士剑

——声名远播的骑士·罗兰之剑——

圣骑士剑
Durandal

八世纪末，统治法兰克王国的查理曼大帝手下的精锐部队——"蔷薇圣骑士"之中有一个最优秀的骑士，名叫罗兰。罗兰的宝剑强大无比，立下了赫赫战功。后来，由于叔父的阴谋，罗兰死于征讨伊斯兰教的战争中。传说罗兰临死前想把宝剑劈入巨石以免被人破坏，没想到宝剑却将巨石劈成了两块，剑身连一点擦痕都没有。

在游戏当中意外地少见

只有在《圣剑传说～玛娜传奇》和《BLADE& BLADE》等少数几个游戏中才会见到它的影踪。



天严云剑
草稚之剑

天严云剑

——从日本的神话时代传承下来的神器——

又名草稚之剑，和镜、曲玉一起统称为日本皇室的"三种神器"，根据《古事记》和《日本书纪》记载，须佐之男命消灭了八岐大蛇，从蛇的尾部发现了这把剑，之后成为他的佩剑。"草稚"这个别名的由来是因为，须佐之男命陷入陷阱，被火包围，这把剑自动出鞘，将周围的草全部铲除，最终获救。

代表作品还是FF系列

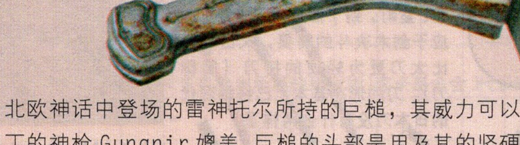
除了FFⅤ、Ⅵ、Ⅶ之外，还有勇者斗恶龙Ⅲ(FC、GB)里甚至还安排了消灭大蛇的场面，如果将大蛇打倒就能得到这把剑。

雷神之槌
Mjolnir

雷神之槌

——凶暴的雷神·力量的象征——

北欧神话中登场的雷神托尔所持的巨槌，其威力可以和奥丁的神枪Gungnir媲美。巨槌的头部是用及其的坚硬的石头或钢铁制成的，绝对不会偏离目标，而且只要托尔把它扔出去，打倒敌人后它便会自己飞回来，不用的时候还能把它缩小放进口袋里。



在很多游戏当中登场，是锤子的终极形态。

对于游戏的爱好者来说，比起它正式的名字Mjolnir来说，"托尔槌"这个名字更有魅力。除了FFⅠ、Ⅲ、Ⅴ之外，它还在《暗黑之云》、《流浪汉物语》等众多RPG中登场。

奥丁神枪
Gungnir

奥丁神枪

——智慧之神奥丁的闪电——

北欧神话中主神奥丁所持的神枪，他既是智慧之神，也是战神、暴风雨之神、诗歌之神、爱神以及魔术之神，具有多种侧面。他为了从智慧之泉获得无限的知识，用自己的一只眼睛作为代价，向泉水的管理人换来泉水并喝了下去。所以在神话之中，他总是以老人的形象登场，穿着一袭长袍、戴着一顶帽子并把帽檐压低到掩盖住一只眼睛的位置上。但是一旦登上战场，他就会穿着一身黄金的铠甲，手持投出便不会失去目标的神枪Gungnir，胯下骑一匹八条腿的骏马，驰骋疆场。神枪的威力及其惊人，枪身上刻着北欧的文字："没有它的魔力不能贯穿的铠甲"，对于暴风雨之神、战神奥丁来说，这枝枪就是他的闪电。奥丁在英国被称作"Woden"，英文的"星期三(Wednesday)"就是根据他的名字而来的。

奥丁和Gungnir分别登场

一提到游戏里的奥丁，我们马上就会想起《最终幻想》系列里的召唤兽。他所骑的神马只有六条腿，比神话当中的八条还少了两条，不知跑去了哪里？不会是由于机能不够造成的偷工减料吧。至于Gungnir则是作为独立的武器登场的，比如在Ⅶ代当中，它作为魔石与一把枪组合在一起，这个设定和原本的北欧神话有少许出入。

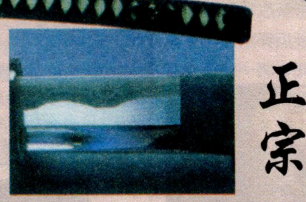
幻想武器大全

传说的日本刀——无数高手·英雄们的最爱

正宗

正宗二字现在已经成为名刀的代名词。真正意义上的正宗，是指相州名刀工正宗作于镰仓末期，战国时为石田三成所有，关原合战后被敬献给德川家康的名刀，全称为名物观世正宗。美丽的刀身和匀称的刀纹，加入了金丝和砂流，被称为"相州传"的这种做法流传于市的顶尖作品。正宗刀的美观和实用两相具备，已经达到了日本刀锻造工艺的最理想境界。但是流传到现在只有4把短刀供后人欣赏而已。

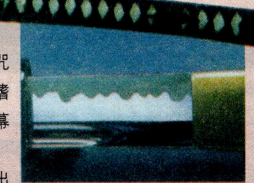
在《最终幻想》全系列中都有登场，是非常强力的武器。另外，在《北欧女神传说》、《恶魔召唤师——灵魂黑客》、《最终幻想战略版》、《恶魔城X月下幻想曲》、《圣剑传说2》及《光明力量》都有登场。奇怪的是在西洋为舞台的游戏上多数登场。


▲和能看见刀纹的其它刀种有很大区别。

村正

在历史上为室町末期刀工势州村正所作，斩切能力出类拔萃，然而其所铸的刀多受到诅咒成为妖刀。关于此刀的传说也十分诡异：传说持有村正的人内心会被此刀上的恶灵引诱，为了嗜血而疯狂斩人，并最终丧命于此刀…被德川家视为"不吉"的象征，斥之为"妖刀村正"，因而在幕末时的长州倒幕派中人气极高。

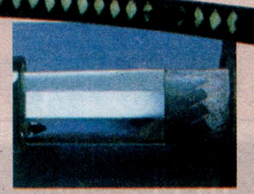
在《巫术》(PC)中登场，在此游戏中可以看出东洋刀要比西洋刀厉害的多。由于在游戏中出现的几率相当低，所以有"幻之剑"的叫法。另外，在PS2上推出的新游戏《BUSIN》中也能够看到它的身影，也是非常不容易到手的。另外还有《去探险吧！》、《黄金的太阳》、《召唤之夜2》等。


▲具有"吸血之刀"传说的村正，每次出鞘必饮人血。

虎彻

"今夜虎彻要痛饮敌人的鲜血！"池田屋一战不仅使新撰组组长近藤勇名扬天下，也使得他的爱刀长曾弥虎彻让世人皆知。长曾弥虎彻，刃长45.75CM，越前国刀工虎彻于宽文三年所作。江户的刀剑鉴定家山田浅右卫门吉睦在文化12年公开发表的书《怀宝剑尺》中评价刀的等级，长曾弥虎彻入道兴里的作品被称为最高等级的作品。后来这把刀为维新的元勋黑田清隆所藏，后为金子坚太郎所有。

在FF系列中总会见到它的身影，几乎在每一代中都会出场，属于那种司空见惯的武器。另外，在《女神异闻录2罪》、《格兰蒂亚X》、《梦幻模拟战Ⅲ》中都出现过。另外，在RPG以外的游戏中，它曾在《吞食天地Ⅱ》、《月华之剑士》中登场。


▲刀纹贯穿刀身及刀镡，刀柄亦有美奂美伦的雕刻。

斩马刀

日本刀当中最重最长的一种便是这把斩马刀，故名思义，斩马刀就是用来在战斗当中劈斩对方武将所骑乘的马脚及马身，用来削弱骑兵力量的重武器，但是如果遇到铁炮或大炮等火器就没用了。现在只用做神社的摆设，在祭典及仪式中使用。

由于型号较大，所以只在《刀魂》及《灵魂力量》、《浪客剑心》、《龙战士4》等游戏当中出场，另外就连《J-PHOENIX》当中也有使用它的机器人。

日本刀的历史

从古坟时代出土的文物中，已经开始有铁制的刀剑。那个时候的日本刀，并不像我们现在在各种游戏、动漫、影视等作品中看到的那样有挺拔的弧线，相反刀身很直，利于步战。平安时代以后，战斗方式主要由步战改为马上战斗，直刀在这种场合下使用起来就很不方便了，于是出现了刀身弯曲的太刀。之后经由镰仓、室町，到了江户时代，为了适应于剑术决斗的需要，又出现了比太刀更为轻便的打刀（简称刀）。刀的形态基本上已经跟现代的日本刀没有什么两样了。



日本刀种种

双刃日本刀·小鸟丸

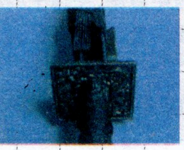
平家的嫡传子孙代代守护的名剑，最大的特征是从刀身的顶端到中段均为双刃。在"坛之浦战役"之中失踪，之后就把和它一样的双刃刀都叫做小鸟丸太刀。



▲现存唯一一套天皇家传的皇室御剑。

潜入的必须道具 忍者刀

和大部分日本刀不太一样的直刀型忍者刀，不但可以劈斩，还可以进行突刺的专门武器。即使在水下也应用自如，是潜入作战的不二之选。



幻想武器大全

在游戏当中也有如下武器登场

菊一文字 KIKUICHIMONJI



▲▼原来的名刀现在已经变为菜刀了。

作为新撰组一番队队长冲田宗司爱刀的菊一文字则宗，为后鸟羽院时期备前国刀工则宗所作，一文字派的代表作品。但是，由于菊一文字是这个时代非常贵重的东西，所以在一般人的考虑下是不会持有的。在游戏中，曾将在FF系列中多次登场，一般是在游戏的终盘能够得到，是非常强劲的武器。即使是现在，菊一文字的名字在京都和东京的大街小巷也随处可见，但是不是以日本刀的面貌，而是作为菜刀、剪刀、园丁用的裁书剪刀等面貌出现在人们手中。现在，就算是平常人也可以感受到菊一文字"斩"的厉害了。

布留那克 Brionac

古代凯尔特（现在的冰岛）神话中登场太阳神鲁所持的光之枪，根据神话中所记载，兵器的前端比较像农作业中所用的铁锹或者是渔夫所用的鱼矛，分成五岔，可以用尖端的五个部分攻击不同的敌人。因此，持有此神兵的鲁又被人称做"长臂"。鲁与自己的祖父暗黑神巴鲁交战，并将其击败，使用的便是此枪。在游戏中，《沙加·领域篇》、《FFX》等都会看到它的身影。而且在《FFX》中，Brionac还是作为基马利的专属武器在终盘才能够得到，非常的贵重。

明智拵 AKECHIKOSIRAE

在《鬼武者》中登场的明智左马介初期装备的名刀，别名是"天正拵"。在室町时代制作出来，属于那种构造比较简单，操作比较容易，实用性比较强的打刀（在一般场合下，如果提到日本刀的话就是指打刀）。它作为战国时期明智家遗留下来的唯一一件以"明智"为名的物品，显得异常珍贵，现在被小心地保存在东京国立博物馆。

◀在《鬼武者》之中登场。

武器与防具商店—镰仓·山海堂—



▲经常会有漫画家及游戏开发人员来这里调查武器及防具的资料。

这是日本著名的武器商店，店内贩卖来自于世界各地的武器及防具，既有古物也有日常使用的刀具等，和枪械的限定一样，未满18岁的人不得购买此处物品。这个店还有一把长达两米以上的木制大剑，弥足珍贵！

青龙偃月刀 SEIRYUENGETSUTO

在中国历史上最有名的长柄大刀，又名"冷艳锯"。刀长九尺五寸，重八十二斤，刀身上镶有蟠龙吞月的图案，因而得名。由三国时期的名将关羽所持。但是如果真的像所说的那样沉重的话，在战场上使用的可能性恐怕不大，因该是在演武或训练中使用才比较正常。在众多的三国游戏中，青龙偃月刀和张飞的"丈八蛇矛"及吕布的"方天画戟"拥有极高的出现率。在FFⅦ等RPG中也有出场。

村雨 MURASAME

在泷泽马琴所著的《南总里见八犬传》中，主人公犬冢信乃成孝所持的宝刀。在史实上被叫做村雨的刀剑是并不存在的，只是在故事中作为虚构的武器出现。据传刀身经常会有水气出现，在斩倒对手的时候会自动将刀身的血渍洗净，因此称为村雨。在游戏《星海传说》、《FFⅦ》、《刀魂》中都有登场。

匕首 dagger

是长度为30厘米左右的短剑的总称。出自西洋，随着刀剑类的发展，一开始简单的形状变得各种各样。主要以突刺攻击为主，并不作为主武器使用，通常是由称作"侍"的护卫携带。有作为妇女防身之用的，也有在暗杀之际涂上毒使用的等等，小巧而便于使用。和相似武器类型的匕首相比较，两者的区别是匕首是单刃，而dagger则是双刃。在RPG等类型游戏中，由力量较弱的女孩子角色或魔法使持有机会较多。

长河落日

龙焰

库克利 Kukri

尼泊尔的廓尔喀族所固有的劈柴刀状武器。主要是在进入密林，斩除草木时使用的。因刀身也具有一定重量，所以即使力量不大也可造成较大杀伤力。被称作世界最强的英军特殊部队廓尔喀部队至今仍在正式使用，实用性当然可以保证。在第一次世界大战与第二次世界大战期间，廓尔喀部队将其作为标准配制武器随身携带。而且，一般的库克利通常要经过严格检验并盖印之后才能够正式进入军中服役。在游戏中主要作为RPG的序盘武器使用。



幻想武器大全





大家来看

最近一段时间有很多读者来信反映说，“杂志上许多栏目没有必要上彩页，还不如黑白看得清爽。与其这样，还不如将空间省下来让给那些必须的栏目。”这些意见倒让我们考虑了很久，期刊的页数有限，有许多精彩的东西都不能畅快淋漓，这也是我们头痛了很久的问题。将期刊扩容，着重于图片的栏目放在彩页，着重于文字的栏目放在黑白页，也不失于一个两全其美的好办法。当然，改变是需要时间的，而且这种改变是必须要将读者的需要放在第一位的。我们要慎重地考虑，用心地去完成，请大家期待。

（关于游通社，玩家社区仍在蕴酿改版，社区SHOW则是相当精彩的报导。） ——社长 laser



laser如此心烦的原因

（本来是由于身体和心情的缘故，在上一期的卷首语胡乱说了一气，不但被DRAGON等人大肆嘲笑，而且还被主编大人抓住用大棒痛打……555，我再也不这么干了……不过，说是“任性的呓语”，就且让laser任性一回吧。偶尔任性一回，感觉也是很不错的呢。过年回家，好好吃了几顿并不很新鲜的海鲜——还是家里面好啊。用老爸的“素机”拔号对付着上网，忽然在信箱里面发现一封有趣的信，看完之后不由得哑然失笑。的确，心情是自己的事情，心情坏不是自己的错，写出来将大家也感染坏了就是自己的错了。感谢Magicater读者对laser的关心，也将这封信登出来让大家共赏。）

手头上一本3月分的《电电》，翻开第一页就见到了一个任性的家伙的呓语，呵呵，真是破坏情绪呀。在此猜测了几条令laser如此心烦的原因：

一、laser喜欢吃梨。当把外面甜甜的果肉吃的一干二净后开始品味梨核时不小心“嘣”的咬破了一粒，顿时一股咸咸的味道不可抑制的扩散开来……等等，怎么是咸咸的？laser从嘴里吐出一看：原来自己在编辑部中引以为豪的大门牙被咬掉了……

解决办法：乘星辰他们熟睡时拔光他们的牙齿。哼哼，这样在编辑部中就没人再取笑你了。

二、laser买来一串香蕉放在一边，准备让它们静静消散用鼻子欣赏那甜甜的带点腐败的气味。结果直到CLOUD他们发现这顿美味的甜点然后扫荡一空为止，倒霉的laser因为患上流行重感冒而导致鼻子罢工，自然什么都没闻到。

解决办法：据说人在进食之后的第二天便会将消化不了的食物排泄出来……

三、laser习惯每晚伴随着淡淡的烟味睡着……但是由于GF的“戒烟令”弄得每晚没有烟抽的laser患上了严重的失眠直接影响第二天的工作。据最近一次编辑部会议中总编曾说过编辑部里要裁员……

解决办法：laser，我们这里擦皮鞋的下岗职工好象不是非常的多……

四、laser说睡着了就可以什么都不想，真好。

第二天。

总编：“我昨天布置的任务完成没有？”

laser：“糟糕，我一睡着就什么都忘了！”

总编：“哦。这个月我也忘了准备你的工资了”……

解决办法：即使做梦也要梦到工作呀，可怜的laser。

五、laser在网上装做女孩子骗到了一个纯情少男。并且约好了见面。

见面后……

laser：“哈哈，不好意思骗了你，其实我是个男的。”

网友：“其实我早知道了……”

laser：“咦？”

网友：“其实我是个BL……”

laser：“咦咦？！！”

……

解决办法：加油吧！laser，感情是可以慢慢培养的～

六、laser在网上碰到了主动向自己搭讪的MM，结果深陷网恋不可自拔，最后还和自己的现任GF分手了。

第二天才发现那个MM居然是阁着一张桌子的DRAGON！……

解决办法：去给GF哭着道歉吧

七、laser对总编不满已久。一次聚会laser拼命喝酒，然后借酒疯将总编骂了个狗血临头。

半顷，旁边的星辰不好意思的对laser说：“对不起，我为了省钱买来了假酒，酒精浓度不超过95%……”

解决办法：换工作吧，laser。但在辞职前宰了星辰那小子先。

八、由于laser还没有奔小康，所以被GF甩了。

解决办法：呜，同志！（激动的）让我们一起对着夕阳大叫：“女人都见鬼去吧！”……

九、由于整天在暗无天日的编辑部中工作，被称为“编辑部之朽木”的laser身上奇迹般的长出了蘑菇……

解决办法：真的吗？真的长出蘑菇了？呜～恭喜你，你可以发财制富奔小康了……

星辰：“快，快，赶快准备火锅～”

CLOUD(哭)：“呜～感谢上帝，我已经N年没吃过蘑菇了！”

laser：“不要过来！！我要拿去卖呀！！”

……

（扯远了……）

十、因为春天到了……

解决办法：乖乖的等春天过去吧，我和上帝不是很熟的……

十一、……

呵呵，振作起来吧，laser！不要愁眉苦展了，laser！

好了，春天的关系，才会如此多愁啊？不过，夏天马上就要来了，男孩子的季节就要到了。

欢呼吧，laser！

湖北　Magicater

回答问题难，难于上青天，为了管好社区医院这块巴掌大的地方，laser简直是上天入地，求爷爷告奶奶……不过不要惯坏了laser，大家有什么疑难病症就尽管向他这里仍吧！

——壮志未酬誓不休的laser

COMMUNITIES' 社区医院 HOSPITAL

在现在PS2、NGC大行其道的情况下，想我这样只能玩得起DC的玩家还是有很多的，不知道DC还有什么好的游戏吗？老的新的都成。

——很多读者

●的确也是这样，虽然说现在的PS2上的新游戏令人眼花缭乱，欲罢不能，但是毕竟是少数人才能玩到，而且话说回来，DC上可玩的游戏还是不少的呢（编辑部最近就又流行起了GEUTY GEAR X的热斗狂潮）。好，现在就为大家介绍一些DC上值得一玩的新老游戏（不包括未发售的）。《风来之西林外传 女剑士阿丝卡参上》、《育成球会2》、《樱大战ON LINE》、《超级机器人大战α FOR DC》、《CAPCOM VS. SNK 2》、《纱木2》、《MAGIC THE GATERING》、《CULDCEPT2》、《炼金术士1&2》、《CAPCOM VS. 彩京ALL STAR》、《COMIC SMASH 2》、《POWER SMASH 2》、《CLEOPATRA FORTUNE》、《GRAND THEFT AUTO 2》、《HEAD HUNTER》、《ZERO GUNNER 2》、《BOMBERMAN ONLINE》、《恶狼传说MARK OF THE WOLVES》等等。祝广大的DC玩家能够选到自己满意的游戏，痛痛快快的玩吧。

CAPCOM的《鬼武者》还真是好玩呢！不过通关之后的等级评定是怎么回事？是怎么计算的？另外有什么隐藏模式没有？

——广西北海 COCO

●《鬼武者》通关后等级是根据通关时间、累积经验值、杀敌数三个方面评定的。

通关时间：不超过3小时（10分）、不超过4小时（7分）、不超过5小时（5分）、5小时以上（3分）；

累积经验值：55000以上（10分）、54999以下（7分）、44999以下（5分）、34999以下（3分）；

杀敌数：600以上（10分）、599以下（7分）、499以下（5分）、399以下（3分）。

然后将三个数值累积起来，就会得到以下的各种称号：鬼武者（30分）、荒武者（25～27分）、若武者（18～24分）、端武者（11～17分）、落武者（9分）。

●隐藏模式：这个游戏是没有任何秘技的，隐藏模式的出现是完全按照玩家能够得到的萤石数所决定的。如果得到10颗以下通关，就会出现"影像特典"；得到10颗以上通关则会出现"左之助的熊猫衫"；得满20颗通关则会出现"鬼魂模式"，而将"鬼魂模式"打通之后便会得到游戏中的最强兵器：昆沙门剑。而"枫的旗袍装"则必须要得到"鬼武者"的称号通关之后才会出现。

《超级机器人大战A》中如何能得到阿伦比和美少女高达？我打了好几次都没有得到。另外G高达中的那五架高达是不是也能像动画中那样使出"撒夫拉同盟拳"？最后要问的是通关之后是不是有隐藏要素？

——江西鹰谭 Q. S

●首先要在第18话的时候用多蒙说的一次阿伦比，然后用多蒙之外的任何人将其击落；然后在19话的时候先用莱因说得一次，再用多蒙说得一次，最后用多蒙使用地图兵器之外的任何武器将其击落，这样在过关之后就可以得到阿伦比和美少女高达了。

●是可以使出"撒夫拉同盟拳"的，方法与平常的合体攻击是一样的，但是有一个前提条件就是这五个人必须都得是SUPER模式（气力130以上）。

●通关之后接进度再次进行游戏时，所有的机体都可以进行15段改造，并且全部能够携带四个强化部件。另外击倒敌人机体得到的金钱额也有所提升，分别是：1.5倍（第2次进行游戏）、2.0倍（第3次进行游戏）、2.5倍（第4次进行游戏）、3.0倍（第5次进行游戏）。

《GRAND THEFT AUTO 2》（DC）有什么秘技么？《GTA3》会不会在DC上推出？另外，DC上的《MAGIC THE GATHERING》有么有什么秘技？

——上海 skyline

●只要在标题画面下选择play，然后在输入玩家姓名的菜单中输入以下的名字，就会得到相应的效果：

BIGCATS——99命
BIGGUNS——全武器
ERRHUH——特殊行人
MUCHCASH——拥有五万元
ULTIMATE——无限金钱
ALLFREND——RESPECT值全满
DBLWANNY——破坏力加倍
BADBOYS——WANTED等级最高
BOYAKASH——获得倍增道具
INFINTY——无敌
SCOOBYDO——半透明
LOSTTOYS——死后仍拥有武器
SESAME——选关
WOUNDED——血槽增长
LAWLESS——没有警察
TOASTIES——无限火焰喷射器
BIGFIRES——无线电枪

●不会，但是将会在PC、GBA、PS2、X－BOX上推出。

●不好意思，这个游戏没有相应的秘技。

《CRAZY TAXI 2》这个游戏真的是很好玩阿，不过不知道是不是有些什么隐藏要素呢？

——重庆 子珂

●原来在杂志上介绍过一些，现在就都整理出来让你看一看吧：

改变指示前头的颜色：将一个手柄插在主机的3P位置上，然后在游戏中按L键便可以；

取消目的地前头：在选人画面中，按紧L键后按A决定，成功的话便会有"NO DESTINATION MARK"的字样出现在左下角。

专家模式：在选人画面中，按紧START键和Y键，成功的话便会有"EXPECT"的字样出现在左下角。

取消指示前头：在选人画面中，按紧START键后按A决定，成功的话便会有"NO ARROWS"的字样出现在右下角。

另外在挑战成功CRAZY PYRAMID模式会得到一些隐藏的东西。

第五行：可得到AROUND APPLE的地图；

第四行：可得到SMALL APPLE的地图；

第三行：可使用人力三轮车；

第二行：可使用婴儿车；

第一行：可挑战S－S级；

S－S级：可以使用AXEL、BD JOE、GUS和GENA。

社区SHOW

本期的"社区 SHOW"是为前不久在上海举行的"第二届侍魂 4 天草降临大赛"做的一个专题报导。以前总是在书上或 VCD 上看到日本或美国举行的各种各样的电玩大赛，这次让大家看一看属于我们自己的比赛。能够得到这些东西，首先要感谢 www.lastsky.net 网站和做中间联络的 SNOOPYS。下面就请看特邀记者 EVA02 为大家带来的报导。

——也在跃跃欲试的 laser

《天霸封神斩》第二届侍魂天草降临大赛现场报导

2 月 17 日－ 美罗城世嘉游戏城

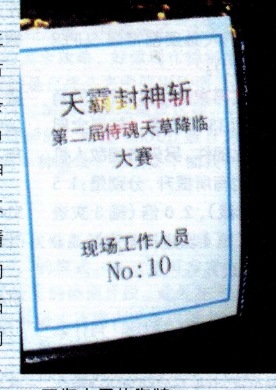


▶漂亮的条幅，赛后有很多人抢的哦。

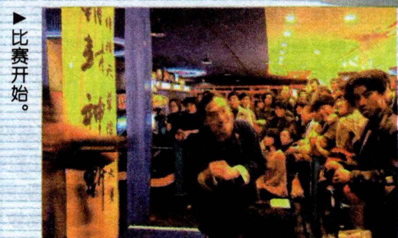
当主持人陈浩和兰天宣布："《天霸封神斩》第二届侍魂天草降临比赛决赛开始！"的时候。这次主要由个人出资举办，AYA 电玩专卖店赞助的侍魂 4 公开赛也来到了她最辉煌时刻，广大侍魂 fans 的节日也正式推向最高潮！决赛阶段选手人数从原来的 60 名左右，缩减到 32 人。除了上一届比赛的四强直接入围决赛阶段外，其他选手都是经过残酷淘汰赛筛选出来的。决赛选手总体实力相比第一届增强很多，非常可喜的是称霸美罗侍魂 4 的侍魂堂众人皆全部入围决赛，为充满悬念的决赛阶段打下厚重的伏笔……(可说是，全都实力不俗阿)

赛场布置：

乘着分发参赛表格的机会，让我们来看看赛场情况。首先场地布置就能让参赛者耳目一新，三条"巨幅"绸带竖挂在侍魂机器前，中间那条上几个毛笔大字"天霸封神斩 —— 第二届侍魂天草降临大赛"颇有霸气，比赛进级表也是精心制作，竟然还有个矮平台（大约 30 公分吧，呵呵）先是给主持人站立后来作为颁奖台，而配备的音响公放，电视机，两台摄像机（夸张－－b），数台数码照相机则更显决赛赛场风范。值得一提的是，比赛画面由一台摄像机传送到电视上方便大家观看，而且和第二摄像机的赛场情况行切换，比赛内容、选手表情等都很贴切的组合并呈现在观众眼前！电视被在一个高高的柜子上，柜子里面有像导演般的镜头切换设备 + 小电视，看到那些可是傻了好一阵子，倒退个 20 年春节联欢晚会无非也就这些家当吧。



▲工作人员的胸牌



▶比赛开始。

对战规则：

比赛为淘汰赛，每人不能重复的选择 3 人，为了增强比赛的多样性，一线人物（那可露露、服部半藏、加尔福特、霸王丸）只能选择一名。赛前决定顺序上场，剑质不限，但是必须选择剑豪。一局定胜负（一名人物），三局两胜。比赛中被严禁使用无限连续技，超杀击中对手也必须让其拾起武器，否则取消参赛资格。掺杂着运气成分的规则似乎更趋向于道场规则，比较讲究武德。

比赛现场：

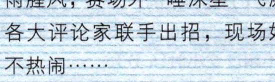
随着抽签一步步的进行，被分到死亡之组的人们"悲痛欲绝"（有没有那么夸张？），分到幸福"村"的人们暗自庆幸，侍魂堂内自己人和自己人被抽中比赛的，先是感到惋惜而后马上研究起对方以往战术，而那些真正的高手们则已经开始计算第二局会和谁比赛了吧。一声令下，对战开始，画面里血雨腥风，赛场外"唾沫星"飞溅各大评论家联手出招，现场好不热闹……

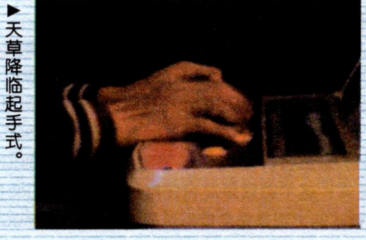


▲八强的名单（可惜马上要有 4 人被划）。

获胜的关键：

双方对局鏖战，几个取胜的关键要素，实力、经验、心理素质甚至运气，都很好的体现在比赛中。公开比赛无疑是需要实力，但心理素质和经验似乎更重要一点。两方面都占优的上届冠军蝉联本届也是很多人早就预见到的，他和一些选手对战似乎没有任何"悬念"。赛制关系这次运气





▶天草降临起手式。

▲组织者陈浩专心比赛中(GBA 保卫战)。

也占有一定的成分，除去中途遇到种子选手以外，人物的选派无疑是这次比赛亮点，犹如田纪赛马，上中下如何出牌似乎也有一定的学问，部分错算的选手饮恨比赛只能说是运气不好了。

激烈的赛况：

比赛如同打仗，如果场面一边倒是没有人喜欢看的。侍魂不同 kof，讲究的是瞬间胜负、心态调整和不利情况下的大逆转。一场充满悬念的搏杀，或者大逆转取胜的战斗。凌驾与操纵技术上那微妙的心态是使比赛真正激烈的原因。

这里就介绍一局我记忆中比较精彩的对战，4 强阶段之吴斌 vs 方大纬，来自“小世界”的方大纬，人称“加尔魔”，从 id 就可以看出其加尔福特比较厉害是侍魂 4 强手，在 8 强阶段毫不费力的赢了我，吴斌则是美罗城土生土长的选手。虽然在主场比赛，但是赛前多数认这是是一场“无悬念”级别的比赛，方大纬胜率很大。可是没有人知道一匹“黑马”将会诞生。



▲人头攒动的赛场。



▲激烈的比赛。

首战方大纬塔姆塔姆迎战吴斌的首斩破莎罗，塔姆塔姆毫无人性的轻刀连续向脆弱的首斩身上泼去。由于首斩没有强硬的压制技，制空权也是塔姆塔姆绝对占有。首斩简直没有任何机会。差距拉开，吴斌选手不断尝试进攻都只换来一身伤疤，暴怒槽后进攻也没有起色，无奈惨败……0:1。

第二局开始方大纬最擅长的加尔福特对吴斌选手的夏罗特，初期方大纬就似乎不对劲，进攻没有 8 强阶段那么犀利，似乎换了一个人，加上吴斌选手的夏罗特进攻方法得当，因为有刀长的优势所以一直离开对手 3－4 个身位、如果对手靠近的话连续下轻脚强行牵制对手，在开始部分虽然落后了方大纬一点血但是在最后竟然凭着运气的爆怒槽后一闪(B＋C＋D)成功……1:1，并且引发爆场。

最精彩胜负战，方大纬选手使用桔右京（罗刹）迎战霸王丸（罗刹）。这局比赛前方大纬就靠着一招桔右京快跑重刀，被对方防御后取消僵持姿势马上接云雀的招数赢了不少人。这次吴斌不知道如何应对，大家都为他捏把汗。比赛开始，果然桔右京除



▲制作得相当考究的对战表。

▲比赛赞助者正在发表演说。

了稍微用了几次飞行道具外，还是老战术－连续移动的并伴跑动重刀。霸王丸则使用轻旋风来克制，怎奈和桔右京出刀神速，霸王丸被连续击中，除了一次旋风击中对手，重追加外好像没有什么建树，经验告诉我霸王丸这样不行，有点被压制的感觉这事很不利的。取消僵持姿势，云雀！桔右京再次用出老套进攻，突然！霸王丸一个漂亮的架刀打得对方僵持，而后接了个跑重刀。全场异口同声“漂亮！！！”，不知是心理压力还是怕再次遭遇架刀，方大纬的再也没有有用过那招，而且明显的转向保守打法。霸王丸却象吃了兴奋剂，活跃的进攻。转折点出现了。霸王丸的凶猛进攻连续成功，桔右京明显被打得只有招架之力，霸王丸尚有一排多的血，而桔右京血已经发红，不满一次重刀，此时霸王丸胜率颇大！久经沙场的方大纬当然也不是吃素的，桔右京果断爆怒槽接一个凄厉的一闪必杀击中霸王丸。顿时场面再次逆转！霸王丸起身后见事不妙爆发怒槽使用连续攻击（A＋B＋C）不幸被对手防御还白白损失了能量，自己的血也发红似乎撑不下一次中刀。桔右京虽然气势上有输对手但血比霸王丸多一点，刚才的逆转也增加不少胜算。出于完全防御姿态桔右京和霸王丸拉开距离互拼飞行道具。时间一秒一秒的溜走，霸王丸的怒气不断减少，场面仍然僵持。霸王丸一旦怒气消失胜率就几近为 0 了，桔右京出刀快、中刀长、还有全防空的燕返！！无疑防守更占优势，况且血比霸王丸多一点。这时要是时间随着怒气的消失而恢复走动的话，等待霸王丸的只有一条死路。互拼飞行道具的双方都明白这点吧。最后时刻吴斌选择前冲进攻，桔右京正好一个飞行道具飞了过去。大家心里一咯噔，这不是找死吗？时间仿佛停止在霸王丸突然改变姿势的那刻，原来！那就是跑动中才能发出的一疾风弧月斩！出招瞬间能穿过飞行道具，还没有完成发送飞行道具动作的桔右京，当然没有任何机会，被击中到地。直到胜负分的字样出现的时候，全场才再次爆棚……



▲比赛冠军领奖，好 bt 的证书。

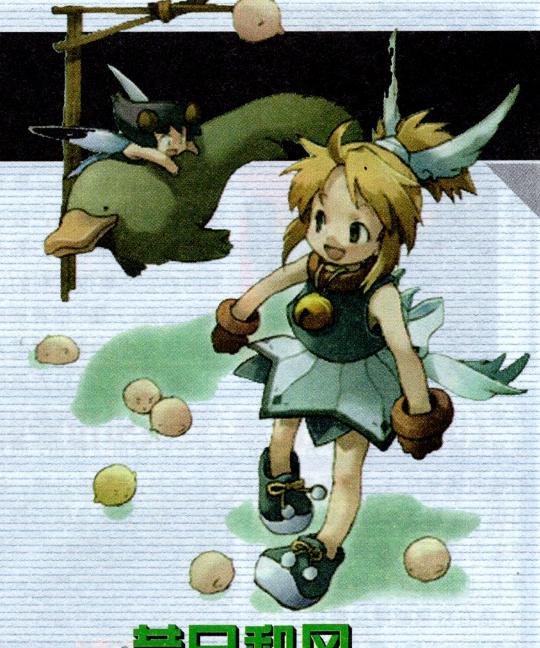
颁奖情况：

顾俊选手本次还是蝉联冠军，得到 GBA 一个和大证书一张(就是 80 年代的那型，不知道从哪里弄来的^)。第二名比赛中黑马吴斌傻笑着领到 200 枚世嘉币&证书，满脸幸福的样子（当然幸福拉有 200 枚代币哦，虽然事后被众人“抢劫”数次。留下的也是不少的吧），上届第三名溪昊与方大纬选手分获三、四强称号和 50 枚代币。杀入 16 强的选手都获得一个苹果 .8 强的多一匹可爱的马。苹果&马？其实是一个蛇果和一个马公仔，这还不算夸张。夸张的是 8 强败北选手每个人有一个饭团。（补充体力？）

伴着集体照被照相机收录时的镁光灯，
依附着回荡在赛场爽朗的笑声，比赛缓缓落下帷幕。
不能忘怀。彷徨的感受着血液沸腾的力量，能否重现？ 也许……

文/EVA02　图片提供/www. lastsky. net

社区杂谈
COMMUNITY CENTER



本期向大家重点推荐的是 NT 骑士SQUAREFAN 为大家在第一时间内写出的“等待补完的传说——记《XENOSAGA》”，还是那句话，骑士的实力是绝不容小视的。另外，玻璃的翅膀带来的“昔日和风”也是相当不错的，希望大家喜欢。

——也好想玩 SAGA 的 laser

昔日和风

壹

日落天黑，十八岁的我拿着新买的 CD 回到家里。随即打开音响，仔细聆听 BEATLES 那首《Norweglan Wood》。忽然之间，如同村上春树那部《挪威的森林》中的情节一模一样，往事竟一幕幕涌上我的脑际，并且轻轻叩问着我的心扉，叩问我已然逝去的童年与尚且苟存的青春。顿时，我仿佛又置身于那个年代，那充满无限美好憧憬的年代。诚然，那时湛蓝的天空，那时翠绿的草地，那时无邪的伙伴，还有那时轻抚脸颊的和风，这些都无不一一出现在我已渐渐远去的思绪中。

我怀念一切，包括已不再如儿时那般有趣的游戏。

贰

记得七岁那年，每天就只知道玩，不论天气好坏、刮风下雨都是要出去的。没有烦恼亦没有爱情的我尽情地在阳光下奔跑，在细雨中沐浴春天的气息，尽情感受着什么是快乐。

年纪尚幼的我有一个最大的梦想，便是能拥有一部游戏机。至于它是哪家公司出品的游戏机这一点我倒是毫不介意，因为当时我对于任天堂和世嘉是一无所知，故也不会去计较这些琐事。但往往事与愿违，很长一段时间里我都没能实现这个“宿愿”。

这段时间故然难过，幸好一位同伴慧眼识英雄地买了一部 FC(此名称是在五年后才得知的)。我和其他几位伙伴便每天都到他家里去玩《超级玛丽》、《魂斗罗》、《街霸》等等很多游戏。或许是因为人多的关系，游戏有趣得不行。不知多少次，我都在玩《超级玛丽》时因为悬崖距离过远而将整部游戏机一同从桌上拽了下来；亦不知又有多少次，我因为玩《街霸》屡屡败给对方而气的到厨房大口大口地喝凉水，好以此泄愤。

游戏这在别人眼里不伦不类的新鲜玩意却是我生命中不可缺少的一种记忆。这记忆就如同某样客观存在的事物烙在我心上，挥之不去。有人曾问我那是怎样的一种事物，我则回答他说：也许是一种气味，一种夹杂着春雨过后泥土芳香的气味，而这气味总是伴着那昔日的和风扑面吹来。

我就是如此的热爱着游戏，明白的自然会明白。

叁

那个“宿愿”在我九岁时毫无征兆地实现了。父亲没有提前告诉我，我也没有过份地要求他，但他却突然买回一台 FC 和一盘 100 合一的卡带，我心里有种说不出的高兴。直到现在，没有经过我的要求便主动为我买什么的举动只此一回，以后再没发生过。

之后，我便没日没夜地守在电视前，双眼死死盯住屏幕，手中紧紧握着长方形的手柄－－玩！开始或许还略微残留一些时间概念，可天长日久，便对白天黑夜也无从分辩了。每当父亲从我面前走过时，他总会对已魂不附体的我长叹一声，但我并无在意。

十一岁生日的前一天，也就是一九九四年四月二十五日，这天对我的游戏生涯影响甚大。

因为已快升入六年级，而我的学习成绩却不堪入目。所以，父亲毅然决定将游戏机送给亲戚家的小孩。为此我与父亲大吵一架，还险些挨了打。但父亲的一句话使我顿时哑口无言，缄默不语。

“如果你觉得你自己的人生是游戏的话，你就继续玩下去。”

这话对于一个十一岁的少年来讲委实有些难以理解，但我却以它为中心左右思量了好半天。最后，我做出了大概有愧与自己和游戏的决定。我决定彻底地将游戏忘掉，因为我心里只明白一点：我的人生绝不是游戏，就算我希望它是，这个时代也不允许。

一个月后，我搬家了。就这样，我告别了所有的朋友，告别了一个本该持续下去的游戏时代，继而进入了一个在我眼中本不该持续下去的现实的时代。

肆

直到十四岁时，我才又重新回到了真正属于我的世界中。

鉴于学习成绩还算良好，父亲准许我买了一台 MD，买了《幽游白书》，买了《光明与黑暗》，还买回了一个崭新的游戏时代。幸运的是，因为父亲和自家楼下游戏店的老板交往甚密，所以我可以任意去那里换卡借卡，对此我是欣然万分。

无数个夏日午后，我和几位要好的同学迎着凉爽的风，沿长满柳树的人行道走在放学归家的路上。虽然有未完成的作业，虽然今天曾被老师训斥，但我们仍旧说说笑笑，打打闹闹，最终的目的地总是我家楼下那间窄小而温馨的游戏店。刚一跨进门，鼻端便飘来老板女友身上的紫金香水味，那香味滞留在我的鼻尖，久久不能褪去。至今我只要一闻到这种气味，思绪就会忽地一下回

到那时某个晴朗的午后。随后接踵而来的，是无尽的感伤与无奈。

每天放学去游戏店的日子持续了一年多。游戏店的老板和女友结了婚，然后就弃下那家店铺悄然离去，再也杳无音信了。没过多久，游戏店便不知被什么东西夷为了平地，只留下一块破裂的地板砖在原地，活像一处历史古迹。

游戏店没了，但我们那颗游戏的心还在。于是我便请求父亲让同学们到家里来玩，父亲虽然同意了，却说不能影响学习，所以只能一星期来一次。

如此一来，每周的星期五都成为我最快乐的日子。一到周五，我们便聚在我那个不大不小的房间里玩《侍魂》和《街霸》。我的水平远比儿时要好很多，在赢的那一刹那，我感觉失却的某样东西又回到了我身上，但这种感觉总是稍纵即逝。

快乐，持续着。

伍

中考结束了，我只考上一所很普通的技校。父亲倒是没有说什么，但我的心里却有说不出的苦涩滋味。我卖掉了 MD 和所有的卡带，整天将自己关在房间里，足不出户。

躺在床上，看着那所学校的录取通知书，我哭了。不是因为没有考上高中，不是因为不能进入大学，而是因为我出卖了我所热爱的游戏。学习的落后等等的一切都是我自身造成的后果，游戏想带给我的只有快乐，而我却辜负了它。我将所有罪责都加在游戏身上，而我自己才是真正的原凶。所以我不配享受游戏的快乐，也不配做为一名“玩家”。

我能做的唯有逃避与再一次的告别。

陆

曲终人散。

初中时一起玩 MD 的好友都已各奔东西，儿童时期一同玩 FC 的伙伴更是不知漂向何方。唯独剩下我自己，站在不同的地点，活在不同的时代，过着不同的日子。

时间往往能冲淡一切。十七岁时，我买了 PS。本以为能重新找回什么，但是凭我一个人的力量什么也做不到。失却的东西我再也无处可觅，留下的唯有孤独与寂廖。

我关上音响，取出 CD，将它放回抽屉。随即转身打开电视，插上 PS 的电源，按下 POWER，静静地坐了下来，一个人在空荡荡的屋子中玩起了本该快乐无比的游戏。

游戏随人和时代的改变而改变。现在，时代变了，人变了，我眼中的游戏也变了。它不再那么有趣，也为我带不来丝毫的愉快。每当我紧握手柄，凝视屏幕的时候，我便会下意识地感到岁月的无情与时光的流逝。我总想，到底是哪里不对了？究竟是哪里出错了？一个声音告诉我：

人生要继续，游戏也要继续。人生不是游戏，但游戏可以人生。

昔日的和风虽已渐次散去，但终有一天它会再度轻抚我的脸颊，在我耳边倾诉岁月的故事。

文／玻璃的翅膀

斗客行(并序)

世纪初年冬，予休寒假间，送客至街口车站，避雨于街旁屋檐之下。闻身旁店内夜操格斗者，听其声，方知《99'》造诣非浅，问其人，自言机店店主，自幼习格斗游戏之术，各类格斗，无所不精，遂展绝技示吾。战罢悯然，自叙少年欢乐时，然今残废之身，无可抱负，以营机厅度日。予闻良言，顿悟，自为沉迷电玩汗颜。今感当年劝言之恩，作长句以谢之，命曰:《斗客行》。

龙都街头夜送客，冬雨绵绵百花落。
宾主避雨下屋檐，GB 对战无线传。
对战不成惨将别，别时浓雨云遮月。
忽闻身后 YOU WIN 声，主人忘归客不发。
寻声暗问搓者谁，暂停声息欲语迟。
转身移步邀相见，收 G 挽袖欲开战。
千呼万唤始出来，犹架双拐半遮面。
转轴读盘三两声，未见画面先死机。
键键掩抑声声思，似诉倒霉不得志。
断电启盖理理盘，说尽心中无限事。
轻转慢按揉复挑，初为《99'》后《天草》。
八神爪爪如急雨，右京刀刀如嘶语。
必杀连斩数十盘，高招猛招出键盘。
美女贴身龙炎舞，帅哥甘撤飞翔拳。
能量积聚画面止，怒槽刚满斗暂歇。
别有杀招暗渐生，此时无声胜有声。
静境乍破血浆迸，胜摆 POSE 败惨鸣。
胜负已分观者醒，大赞手巧心思敏。
“拳皇”闻声悄无言，面容犹似“想当年”。
沉吟放柄机柜中，整顿衣裳起敛容。
自言本是盐城子，家在龙凤山下住。
十岁自学街霸成，名盛“拳皇”第三部。
战罢曾教 BOSS 服，妆成极似八神酷。
四方少年群挑战，一币通关不知数。
中考高考皆落榜，零分难挡游戏路。
今年恶战复明年，秋月春风等闲度。
弟上大学哥下海，唯我还当街机仔。
一朝对战混骂我出手辣，痛欧我腿齐断至今拄双拐。
恍然顿悟幼无知，雄心油生迷雾开。
可怜废人无所为，开个机厅赚小孩。
大好光阴待怎度？唯叹人生不重来。
夜深忽梦少年事，梦醒身前泪满怀。

我见敛容已叹息，又闻此语重唧唧。
老兄原是过来人，肺腑点醒吾不迷，
游戏本身非坏事，尺度把好莫上瘾。
至今感言犹深触，手碰 GAME 机就心惊。
幸而当初得君劝，不定今朝吾变君。
遥谢当年勒马恩，为君迟作《斗客行》。

（注：盐城，龙都皆指自贡市。）　　文／吴淡月

同人小说馆 NOVEL HOUSE

珠魅传奇

传说之一・珠魅

珠魅，一种奇异的种族。

他们的身上长着"核"——作用相当于人类的心脏——一种奇异的美丽的宝石，当这种宝石失去或被破坏时，珠魅就会死去。

充满欲望的人们竞相狩猎珠魅，为了珠魅的核——与生命一样珍贵的宝石。于是珠魅的数量急剧下降，并面临了灭族的危机。

珠魅们来自辉煌都市，珠魅诞生的地方。传说中珠魅是由天上的星星转化而来，当一颗星星的光辉照射入辉煌都市之时就有一个珠魅诞生。每一个珠魅代表了天上的一颗星辰，他们的生命也如星辰一般长久，而辉煌都市就是那群星灿烂的永远的夜空。

然而因为人类大量的捕杀珠魅，天上的星星也渐渐稀落了，辉煌都市也失去了原来的光辉。冷冷的星光射在冷冷的宝石上，只留下一座冷冷清清的空城……

珠魅们为了生存产生了一种奇怪的风俗，那就是：姬与骑士。

姬，为骑士守护精神，使用治疗术治愈骑士的伤痛。

骑士，用自己的力量守护姬，为姬而战。

这是一种类似于战友、朋友、恋人、夫妻的关系（新同居关系……汗……），但又有所不同，当然最主要的是骑士与姬的互相信赖。

如此神奇的珠魅一族的命运究竟会走向何方？

传说之二・萤姬

萤姬是现任的珠魅一族族长，她的生命关乎了珠魅一族的生死存亡，也是珠魅一族最后的希望。

财富的欲望令人成为残暴的野兽，无情的命运降临在珠魅们的身上。为了获得更多的核，狩猎者们进攻了珠魅们的家乡——辉煌都市。而残存的珠魅并不足以抵抗那种疯狂的攻击，在混乱中萤姬受到了致命的伤害，在她的骑士黑珍珠的竭力护卫下勉强逃出了辉煌都市。绝望的边缘，梦之使者把萤姬封印进长眠之箱暂时保存住萤姬的生命直到找到救助萤姬的方法。

黑珍珠找到了现在在魔法都市开宝石店的少时玩伴珊德拉并把萤姬寄存在她那里，然后去寻找带走命运之剑的珠魅一族最强战士——琉璃。

珊德拉也决定用自己的方法来拯救萤姬。

就这样命运交织在一起，化为悲伤凄美的珠魅传奇。

传说之三・琉璃与真珠——双重幸福

她，强悍、冷静、忠诚。

她的核是高贵绮丽的黑珍珠，她是萤姬的骑士——黑珍珠。

她，单纯、天真、害羞，而且是个路痴。

她的核是洁白无暇的白珍珠，她是极端迷糊的小女孩——真珠。

她与她是同一个人，神奇的双面女子。

她为了救活萤姬踏上了茫茫的征途。为了拿到珠魅一族的圣剑——命运之剑追寻琉璃来到沙漠，被琉璃拒绝之后又不幸地在与自己的好友——那个开宝石店的少女——也就是宝石大盗珊德拉争吵时击倒在沙漠中，不幸的伤及核部。为了治伤，她的核本能的化为了白珍珠。

琉璃，强大的珠魅剑士，孤独的浪人。

当他与黑珍珠争吵结束准备离开之时，发现了倒在沙漠中的真珠。这次命运的相逢使真珠成为了琉璃的姬，而琉璃也不再是孤独的流浪。

这是一对关系奇特的姬与骑士：身为骑士的琉璃总是不承认自己是真珠的骑士却又对真珠有着极端的占有欲（此人死要面子，活该命里多灾）；身为姬的真珠从来不尽姬的职责——为骑士治愈伤痛，而且她只有在琉璃面前才会显得自然，在别人面前就面红耳赤不知所措（单纯=单蠢）。

他俩浪迹天涯却经常莫名其妙的失散——只因为真珠那可怜的方向感（比良牙还严重……汗……）。每次琉璃十分担心的花尽精力找到真珠时又总是死鸭子嘴硬地说自己只是路过云云。

就这样，他们度过了一次又一次的离散与重逢，情感也渐渐的深厚起来。但是琉璃总是自卑的认为自己配不上真珠而不敢表白，真珠又单纯的不知情为何物……（这样的恋人关系真不知是怎样存活下来的……如果有一个情敌……汗……）

终于到了这一天，琉璃被宝石王击破了核部生命垂危，为了救琉璃真珠第一次使出了自己的力量，同时，沉眠在真珠体内的黑珍珠也苏醒过来。再也不需要琉璃的保护。不顾琉璃的生死只身登上了月读之塔。

塔顶的命运之部屋中。

真珠陷入了自己的幻境，黑珍珠执意要营救萤姬，而真珠却只想回到琉璃身边。在于自己幻影的决斗中，两人达成了共识，守护萤姬时黑珍珠出场，而其余的时间属于真珠。

这样，可以看见未来了吧。

圣剑传说・珠魅传奇・四——悲哀的忠诚

贼，本不是贼。只因为她是萤姬的好朋友，亦是最忠诚的人。

萤姬，伤及核部的珠魅一族族长，已经到了不治的地步。

在她为萤姬四面奔波的时候，宝石王出现在她的眼前。宝石王说只要给他一千颗珠魅的核就可以治愈萤姬的伤。焦急之中的她别无选择。

于是，她成了贼，偷核的贼，偷命的贼。

好友黑珍珠一度劝阻她，但失去冷静的她无情的攻击了黑珍珠。

从此，整个大陆上充满了"宝石大盗"的传闻。为了取得核，她杀死自己的同胞，为了珠魅一族的希望，她愿意背负所有的罪名。

岩壁に刻む炎の道、波间に眠る追忆、幸せの四つ叶、アレクサンドル，到处都可以看见她的身影。不知实情的琉璃与真珠到处追击她，但却从来都不能阻止。

最后一刻，在辉煌都市萤姬的房间中，一切有了一个结局，真珠也已经死在了她的手中（队伍里是真珠的话死的是琉璃）。可惜那样也只有999颗核，于是，她毫不犹豫的从自己的胸膛中挖出核，递给了宝石王……

这是何等的忠诚，却又何等的愚蠢？

圣剑传说・珠魅传奇・最终章
——ティアストーン・泪之石・奇迹

珠魅一族有一个传说：

有谁愿意为珠魅流泪，有谁愿意为珠魅哭泣，那么，珠魅就可以复活，然而，那个人在流下眼泪之后，就会化为石像……

无数年过去了，从没有人去验证过这个传说。

在辉煌都市萤姬的房间中，目睹了珊德拉的牺牲之后，以为珠魅一族可以由此获救。但没想到宝石王只不过是为了自己的力量，欺骗了珊德拉。愤怒的琉璃和主角一起击毁了宝石王。但在愤怒过后却是一种无力与虚空。珠魅一族只剩下最后一个成员——琉璃。

曾经看过的那些自暴自弃的珠魅，曾经看过那些天真无邪的珠魅，曾经看过那些努力不休的珠魅，也看见了他们的在无奈无力中——死去，最后，还要看见他们的灭绝？！

晶莹的泪花从眼眶中飞出，缓缓的落下，在空中散发出一抹奇异的光辉，闪动着，飞舞着。

此时，城外的天空划过一道流星，天幕猛烈的被拉开，无数明亮的星辰瞬间爆发开。辉煌都市的光辉不断的流转着。

所有的珠魅都在庆祝着重生的一刻，在他们的眼前，有一座石像静静的立着，在充满宁静的笑容的脸上有一颗奇异的宝石正散发着光辉。

tear stone，泪之石，奇迹之石……

文/NT骑士 恍惚

名作大家谈

LET'S TALK ABOUT GAMES

等待补完的传说

——记《XENOSAGA》

2002年2月28日这一天，对所有热爱Xenogears（以下简称XG）的玩家而言，是一个绝不平凡的日子——经过四年的等待，XG的"续作"，《XENOSAGA EPISODE I Der Wille zur Macht（力への意志）》（以下简称XS），就在这天发售了！

按照惯例第一时间入手，之后经过42小时的奋战，当我在3月3日晚上第一次将CLEAR SAVE写入记忆卡，放下手柄，我的感觉比当年《Small Two of Pieces》悠然远去时的单纯的喜欢和感动竟要复杂得多——那是一种既满意又失望，既爱又恨，还有点被骗了钱的感觉。

和所有的名作续集一样，XS注定要生存在XG那过于巨大的阴影之下。而头顶"XENO"之名，XS首先必须要有宏大而感人的超一流的故事情节。在这一点上，如果以整个"传说"可预见的情节而论，XS应该可以说是合格有余的了：星团联邦、VECTOR公司、U-TIC机关、U?DO等等充满了神秘感的庞大势力的交汇和斗争，交织出一厥壮丽的星际史诗，绝对是近年来难得一见的充满了张力和诱惑力的故事编排。

只可惜，2月28日呈现在我们面前的，偏偏却只是这个壮绝传说的"第一章"……

因为，对于"第一章"而言，XS的故事实在是过于壮大了，那42小时中"短短的"25小时的情节时间根本还不足以为这个故事开一个足够完美的头！"EPISODE I"的游戏内容在XS的故事还没能完全展开的时候就嘎然而止了（一个骗钱计划的启动）！

其实，"天之车"坠毁，正是各纷纷浮出水面的各大势力的第一次交锋完结的标志，作为整个故事开端，"EPISODE I"选择在这个时候完结，应该说还是比较合适的。而在情节编排上，游戏也并不逊色于XG，故事发展高潮迭起，扣人心弦，基本上已经达到了吸引玩家购买续作的骗钱目的（笑）。但是由于情节被分段，却无可避免地造成了各种游戏信息的大断层，直到游戏结束，大量"谜一般的人物"和故事中埋下的许多伏笔仍然无法索解，而由于故事的相对短促，游戏中包括主角Shion在内的很多主要人物的塑造亦未能让人满意。这比起XG营造出来的近乎完美的严谨设定和充满魅力的人物，XS就显得大为逊色了。虽然为了弥补这个不足，游戏中设定了一个"DATABASE"，供玩家查阅游戏中的特殊名词和人物背景等的资料，却仍不免大大降低玩家对游戏的投入感和评价——可能这也是当初FAMI通仅为她打了34分的重要原因——如果不是XG的铁杆FANS，恐怕不能接受这种设定的不会是少数（根据日本最新的销售榜，XS的头四天销售量只有24万，仅占首批出货量的65%，正好印证了这点），希望XS不会因此变成"只属于FANS"的游戏吧。

虽然情节方面XS存在着不少的问题，但是游戏系统却是XS最大的亮点。XS的玩家却可以惊喜地发现，比起XG，本作的游戏系统有了飞跃性的提高。

在战斗系统方面，XG极具创意的"按键必杀"系统在XS中得到了很好的继承和发展，AP每回合回复量的削减避免了必杀技的无限制使用，恰当的提高了游戏的难度，使XG战斗过于简单的问题得到了很好的解决；而"连续必杀"的设定又大大提高了战斗的爽快感，种种华丽的必杀技无不让人有种赏心悦目的感觉。在战斗等待系统方面，XS在吸收了FF10先进的"排队式"系统的同时，还加入了极有特色的"BOOST"系统，无论敌我，只要拥有BOOST CHANCE，都可以在战斗顺序中"插队"，令战斗的趣味性大增。在这点上，我甚至可以说，XS拥有比FF10有过之而无不及的超优秀的战斗系统，这是十分难得的。

但是非常可惜地，本应该是"XENO"的重头戏之一的"机器人战斗"在XS却被大大地削弱了，因为A.G.W.S.（XS中机器人的名称）的能力值居然还比不上人！而且还没有必杀技！这令到A.G.W.S.的存在变得毫无意义，失去了一个极富特色的卖点，真是一大失策。

在人物育成方面，每名角色的能力值、Ether、必杀技和skill都能通过战斗中获得的特殊的点数来成长，完全超越了XG中传统而单一的升级成长系统，极大加强了游戏的趣味性。

而通过游戏中设定的网络系统——U.M.N.，不但可以收发EMAIL、通过DATABASE查阅近三百条的游戏关键字、收集怪物图鉴，还可以通过"虚拟现实系统"重回以前曾经打过的迷宫进行冒险（这一点是对游戏中没有大地图画面的补偿）。其中的EMAIL系统不但是KOS-MOS获得必杀技的途径，更能通过回邮的方式决定自己股票投资方向（！），有趣非常（二周详细研究预定中~）。

至于游戏的画面可以说是不过不失，普通移动画面虽然不能算是特别漂亮，但也是中规中矩；而战斗画面则极尽华丽之事，各种招式效果比起FF10来也是不遑多让，十分精彩。特别值得一提的就是游戏中的CG+即时演算的MOVIES非常的出色，其中尤其以KOS-MOS的出场和几段星际大战的MOVIES最令人难忘。虽然没有用上动作捕捉技术令有些时候人物的动作显得不是十分自然，但是总的说来，在画面方面，XS应该能打到90分以上。

前作XG最令人称道的地方除了情节之外，还有光田康典的配乐。本来我对XS最不担心的就是她的音乐——因为光田氏本身就是高质素音乐的保证，但万万没想到，纵观整个XS，最令我失望的地方却恰恰正是音乐！虽然两首结尾曲——Pain和Kokoro——绝对当得上"绕梁三日"之语；虽然战斗音乐非常优秀；虽然XS配乐的平均质素仍然可圈可点……但是，游戏中配乐的数量实在是太少了！地图画面完全没有配乐，战斗音乐居然从头到尾除了LAST BOSS战之外居然都是同一首！整个游戏的配乐数目之少，竟让我产生一种"被敷衍"的感觉，与XG优秀之极的音乐相比，本作的配乐实在让我极度不满！看来光田氏自成为自由音乐人之后虽然灵气尤存，但却热情不在了——近期至少有近十个游戏的音乐STAFF中出现了光田的名字，涉猎如此之广，又如何再能专注做好一个游戏？我最喜欢的游戏配乐天才居然成为量产的作曲工厂，这实在是我所不愿见的。

罗罗嗦嗦地说了一大堆，XS的缺点也说了不少，让人看起来大概会觉得XS很不堪吧？但平心而论其实XS仍可算是目前PS2上仅次于FF10的RPG，尤其在"情节派"的我的眼中，XS虽然比XG有所不及，但也绝对是一个一流的优秀RPG了。我对她失望，除了因为音乐的大退步之外，最主要还是因为相对于整个故事，本作看起来实在是太短了点，还没能让我这个XG狂好者尽兴罢了。

没有喜爱之心，也就不会有讨厌的情绪，正因为我已经喜欢上了这个故事，我才会"恨"高桥哲哉（XG和XS的PRODUCER）把她分开来卖——这意味着在不久的将来，我钱包里又将有五员大将要壮烈牺牲了……骗钱这事情，本来就是一个愿打，一个愿挨的，不是吗？

文/SQUAREFAN

口袋帝国 POCKET EMPIRE

本期口袋帝国的重点是《足球小将～荣光的轨迹》系列游戏回顾和必胜攻略，由于占用了5页的篇幅，所以其它栏目相应地做了一些调整。另外，《你所不知道的GBA和GBC》是星辰在网上看到了一篇强文，希望大家喜欢。

——星辰








GBA《火炎之纹章～封印之剑》背景简介

“火炎之纹章”的最新作，将于本月27日在GBA掌机上推出，定价为4800日圆，无论是游戏画面、系统均继承了过往各集的精华，而且画面直追次世代画面，实在是超期待之作。

新作全名为《火炎之纹章～封印之剑》，它的故事由游戏千多年前开始，埃里布大陆被分为“人”与“龙”两地，因此互相争斗，展开了“人龙战役”，其后，人类获得了胜利，“龙”也因此消失了，经过了千多年后，整个大陆也分为了两大势力——高度文化的东方之国“埃多鲁利亚国”统治着东方，力量为主的另一个东方大国“比露国”则统治着西方，由于两国的实力相当，大陆就在这个均势的对峙下获得和平……

不幸的是，有一天世界突然混乱起来，东方大国“比露国”的皇帝不幸逝世，导致各地发生动乱侵略。而大陆南方一个小势力“费利家”的继承人“罗伊”，由于父亲患病，代父从军，率领着费利军队勇敢地对抗侵略……

游戏系统与以往几作一样，角色可以在各村落收集情报和获得新人物，当升级到一个阶段，又可转职或升职，并可使用不同特殊道具帮助战斗行，每版最终目的是消灭各版的首脑。

GBA《银河之星》完成版游戏画面



GBA的RPG游戏大作《银河之星》(Lunar Legend)推出在即，而最近，开发厂商Media Ring公布了几张游戏的最终版本的画面。

《银河之星》以前在SEGA MD－CD上推出后随即成为经典，自开发商宣布将在掌机GBA上推出该名作后就一直成为众多玩家关注的焦点之一。目前游戏预定将在4月12日推出，售价5800日圆。



GBA上的极速传说:《头文字D》游戏画面



GBA赛车游戏《头文字D》最近公布了一批游戏画面。

和其他的赛车游戏不同，GBA的《头文字D》为了表示漫画原作的特色和“极速传说”的精髓，采用的是指令游戏的形式，玩家在赛车转弯和超车的时候必须选择不同的指令，只有熟悉漫画原作和对赛车运动比较熟悉的玩家根据不同的情况正确地选择不同的指令才能赢得比赛最后的胜利。

漫画中的大量人物、赛车、赛道以及剧情都将会在游戏中重现。

CAPCOM将开发韩国掌机GP32游戏《龙战士3》

韩国掌机GP32正式发售后，虽然机能强劲，但因为支持的软件厂商不足，软件数量不多而没有引起玩家们的热烈反响。而现在，他们终于争取到了一家日本一线厂商的支持－－CAPCOM最近宣布他们将在GP32上推出经典名作《洛克人X5》和《龙战士3》(Breath of Fire III)。

可联线的GBA动作RPG《光明灵魂》最新情报

世嘉公司最近宣布，最多可以四部GBA同时联线对战的动作RPG《光明灵魂》(Shining Soul)3月28日将会正式推出，而其电视广告已经制作完成。

《光明灵魂》的电视广告由著名声优岩田光央与冬留美(即《千与千寻神隐》女主角的配音员)共同完成。岩田与冬在制作广告期间已感受到了游戏的刺激感，因为能四人同时进行游戏，大家一起在游戏中合作冒险，解开封印。

“Shining Soul”系列曾在SEGA的MD、GG、SS主机上推出，今集将会打破惯例，使用任天堂的GBA为游戏平台，并能进行四人对战，除了可以一起打倒洞穴内的敌人外，还可在游戏中进行道具交换。

今集的人物设定将会由多次担当“Shining”系列的玉木美孝负责，所以大家可以放心，一定不会失去“Shining”游戏一贯的感觉。游戏的发售日期为3月28日，定价5800日圆。

该游戏的电视广告将于三月四日在日本播放，三月一日该游戏的官方网站(http://sega.jp/shining/)也会正式开放，并公布各种情报。

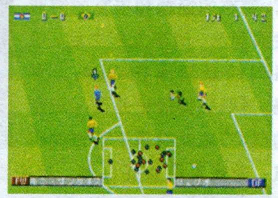
NEC名作RPG游戏将登场GBA

日本NEC Interchannel表示，他们将在GBA上推出一款“Black Matrix”的最新作《Black Matrix ZERO》。

《Black Matrix》之前在SS、PS、DC上都有推出作品，一直深受玩家们的好评，这款代号为“Zero”的新作，将是该系列故事设定得最早的作品，游戏设定在一代的前100年，故事里详细阐明了黑翼族与白翼族的对立、魔法战争的由来，颠倒的七大美德等，游戏预计5月份推出。

实况足球 GBA

机种:GBA	厂商:KONAMI	类型:SPT
发售日:4月25日	价格:6800日元	容量:未定



4月25日，KONAMI将同时在PS、PS2和GBA上推出三款实况足球系列游戏，而本作则是GBA上唯一一个全新制作的掌机版实况足球。在前不久，KONMAI曾将超任版的实况足球移植至GBA上，虽然本作在超任时代曾流行一时，但是游戏的操作手感还是远远不及PS版实况足球系列，因此完美移植的GBA版并不能令玩家满意。而本次将要发售的实况足球GBA则是最新的实况系列的掌机版本，相信无论是画面还是操作手感都会有大幅的提升，本作绝对是近期最值得期待的掌机游戏之一。

游戏的画面大幅强化



虽然GBA的机能远不及PS强大，但是KONAMI仍然在游戏画面上下了一番功夫。从公布的画面可以看出，在本作中的菜单画面和PS版十分相近，几乎可以以假乱真，而游戏画面相比前作也有了较大的提高，虽然GBA不具备多边形运算能力，但是以2D画面构成的球员依然维妙维肖。



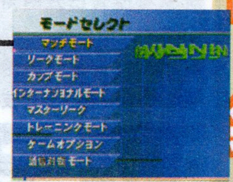
丰富的操作方法



由于GBA一共只有四个按键可以使用，所以在操作上自然要和PS版有所区别，但是球员的动作却没有因为这点而缩水。在本作中有些操作由PS版的按一个键改为了同时按两个键，比如实况系列特有的直传身后球改为了同时按A、B两键，还有一些操作则改为了连打按键，总之在熟悉操作之后球员的控制和PS版同样自如。

MASTER LERUGE 依然健在

实况系列中最吸引玩家的MASTER LERUGE在本作中依然健在，另外诸如联赛、杯赛、练习赛等模式也一应俱全，丰富的游戏模式一定会令玩家大呼过瘾！



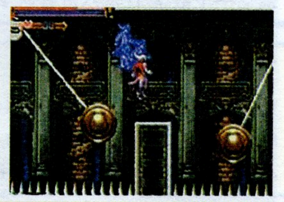
恶魔城 DRACULA
~白夜之协奏曲

机种:GBA	厂商:KONAMI	类型:ACT
发售日:6月发售预定	价格:5800日元	容量:未定

KONAMI人气动作游戏《恶魔城》系列最新作将在GBA上登场，本作名为《恶魔城DRACULA~白夜之协奏曲》，是继《恶魔城~月轮》之后GBA上第二款恶魔城作品。



本作聘请了日本插画家小岛文美担任人物设定，相信会令玩家有耳目一新的感觉。游戏故事设定在西元1740年，玩家将扮演吸血鬼猎人末裔Jeust Belmont，为了消灭吸血鬼而奋战。新作将把GBA大受好评的《恶魔城~月轮》系统再度强化，主角仍然以皮鞭作为主要武器，另外再配合六种副武器进行战斗，这些副武器除了可以单独使用外，还可以和其它道具共同使用使得威力倍增。本次主角将可以利用L和R键方便地做出DASH动作，使得游戏性大为提高。主角除了普通攻击之外还拥有丰富的魔法攻击，对于某些敌人来说魔法的杀伤力往往更加强大。另外在游戏中还有多种多样的武器和防具可供更换，游戏的地图也将更加广阔。由于是掌机游戏，KONAMI在本作中增加了更为方便的快速储存功能，玩家可以随时存储记录，真是太方便了。



FINAL FANTASY IV

机种:WSC	厂商:SQUARE	类型:RPG
发售日:3月29日	价格:4800日元	容量:未定



史克威尔先后在WSC上制作了《最终幻想》和《最终幻想II》，本次发布的新作却并非人们想像中的《最终幻想III》而是直接跳至《最终幻想IV》。最近有消息指出史克威尔已经同任天堂达成协议，将会为NGC及GBA开发游戏，相信不久之后在GBA上也可以玩到FF系列游戏了。



本作是最终幻想系列首个采用ATB战斗的游戏。ATB战斗一改以往RPG沉闷的回合制战斗方法，在战斗中引入了真实时间的概念，使得战斗更加紧张有趣。本系统也为以后的最终幻想作品的战斗系统奠定了基础。

故事围绕着神奇的水晶展开。主人公起初按照国王的指示行动，却发现国王的目的是不择手段地获得水晶，于是主人公离开了残忍的国王。在冒险途中，主人公结识了许多同样因水晶而受迫害的人，神秘的水晶究竟隐藏着什么样的秘密呢？

NAMCO 超级大战
ナムコスーパーウォーズ

机种:WSC	厂商:NAMCO	类型:SRPG
发售日:4月25日	价格:4980日元	容量:未定



看游戏名就会感觉和《超级机器人大战》比较相似，而实际上本作也正是NAMCO模仿机战而制作的一款战棋游戏。游戏中的人物由超级机器人改为了NAMCO曾经推出的游戏中的著名角色，在本作中将有五款NAMCO著名游戏中的角色登场，这五个游戏分别是《VALKYRIE之冒险·VALKYRIE之传说》、《德尔阿加之塔》、《DRAGON BUSTER》、《源平讨魔传》和《DRAGON SPIRIT》，另外，在游戏中依然有原创角色登场。



游戏的系统一如机战系列，玩家将控制己方的角色在地图上移动并消灭敌人。NAMCO的英雄们每人都身怀绝技，比如VALKYRIE的"连续技"，灭龙士的"对龙时攻击倍化能力"等。游戏中的战斗画面制作得异常华丽，在角色消耗SP值发动必杀攻击时更是有超魄力的必杀画面演出！

四狂神战记外传～沉默的遗迹

机种:GBA	厂商:TAITO	类型:ARPG
发售日:3月8日	价格:5800日元	容量:未定



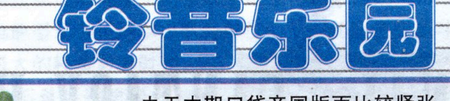
1993年在超任上发售的《四狂神战记》以其可怕的迷宫、变态的迷题和丰富的游戏性而闻名，时隔九年之后，该系列的最新作在GBA上登场。《四狂神战记外传～沉默的遗迹》依然继承了前作的特点：游戏采用ARPG制，玩家需要控制主人公做出"斩"、"跳跃"、"投掷"等动作；游戏中的迷宫全部是即时生成的，每次进去之后迷宫都会有所变化，这点使得游戏性大增。

新系统 DISK MONSTER

DISK MONSTER系统实际上类似于口袋妖怪的设定，在游戏中玩家和怪物战斗时可以利用DISK MONSTER将怪物捕捉过来成为同伴。在战斗时如果我方成员受到攻击，则可以取得IP (install point)值，当IP值达到一定数量时便可以和怪物合体，变身成为强大的人型怪物，同时也拥有怪物的特殊能力。

STORY

第一次虚空岛战役过后，英雄们的力量成为了太古之神的遗产而散落在各地。有一个对秘宝十分感兴趣的年轻猎人，他为了取得宝物经常前往世界各地的洞穴中冒险，而太古之神的遗产则是他的最终目标……





由于本期口袋帝国版面比较紧张，因此铃音乐园不得已缩减为半页，请广大读者见谅。上期公布的神秘铃音是超时空要塞中的著名曲目《可曾记得爱》，不知大家听出来没。《可曾记得爱》无论在动画界或是游戏界都拥有极高的评价，可谓是真正的经典名曲，只不过在转换成铃音之后听起来没有原曲动听，不过还是保留了原曲的风格。现在就送上这首歌的完整曲谱，同时也要感谢本曲的提供者:天津 泠宇霆。

可曾记得爱

诺基亚曲谱(适用于3系和8系)

8g2 8a2 8a2 8a2 4a2 8c2 4c2 4. d2 16 – 8c2 8c2 8c2 8a2 8#a2 8#a2 4. #a2 8d2 4d2 4. e2 8 – 8g2 8a2 8a2 8a2 4a2 8c2 4c2 4. d2 16 – 8c2 8c2 8c2 8a2 8#a2 8#a2 4. #a2 8d2 4d2 4. e2 8 – 4c2 4. g2 4. f2 2. f2 8 – 2a2 16 – 8a2 8d3 2c3 8 – 4a2 8g2 4a2 8 – 8d3 2c3 8 – 2a2 16 – 8a2 8d3 2c3 8 – 4a2 8g2 2a2

松下GD系曲谱

5(1)*(1) 6(1)*(1) 6(1)*(1) 6(1)*(1) 6(1) 1(1)*(1) 1(1) (1)#(1) 0(1)*(2) 0(1)*(2) 1(1)*(1) 1(1)*(1) 1(1)*(1) 6(1)*(1) 6(2)*(1) 6(2)*(1) 6(2) 0(1)*(2) 2(1)*(1) 2(1) 3(1) 0(1)*(1) 5(1)*(1) 6(1)*(1) 6(1)*(1) 6(1)*(1) 6(1) 1(1)*(1) 1(1) 2(1) 0(1)*(1) 1(1)*(1) 1(1)*(1) 1(1)*(1) 6(1)*(1) 6(2)*(1) 6(2)*(1) 6(2) 0(1)*(2) 2(1)*(1) 2(1) 3(1) 0(1)*(1) 1(1) 5(1) 0(1)*(2) 4(1) 0(1)*(2) 4(1)#(1) 0(1)*(1) 6(1)#(1) 0(1)*(2) 6(1)*(1) 2(5)*(1) 1(5)#(1) 0(1)*(1) 6(1) 5(1)*(1) 6(1) 0(1)*(1) 2(5)*(1) 1(5)#(1) 0(1)*(1) 6(1)#(1) 0(1)*(2) 6(1)*(1) 2(5)*(1) 1(5)#(1) 0(1)*(1) 6(1) 5(1)*(1) 6(1)#(1) 0(1)#(1)

诺基亚曲谱与简谱的互换方法:

铃音共由三部分组成，分别是音长、音符和音阶。如4g1代表四分之一拍音符长的低8度so(简谱的5)。下面星辰给出一个换算表，大家可以根据这个换算成简谱后再编成自己手机的铃音。

c:1 d:2 e:3 f:4 g:5 a:6 b:7 在字母后加#号代表半音，–代表休止符

第一个数字 1:一拍 2:二分之一拍 4:四分之一拍 8:八分之一拍 16:十六分之一拍

最后一个数字 1:低八度音阶 2:通常音阶 3:高八度音阶

下期神秘铃音预告:

4c1 4a1 8 – 8#a1 8a1 4e1 8g1 2f1 8 – 8f1 8e1 4d1 8 – 8d2 8c2 4a1 8g1 2a1 8 – 8a1 8#a1 8c2 2#a1 4a1 4g1 4g1　请大家自己听听看是什么游戏中的铃音吧。

你所不知道的 GBA 和 GBC

GBA 和 GBC 有什么区别?这个问题相信大家都知道吧!可是请大家看看 MOP 上的人是怎么说的，看完之后也许你真的不知道究竟有什么区别了……注:楼主即询问者，每条回复称为一楼，BT 即变态的简称，此为 MOP 的习惯说法。另此文有严重的 BT 倾向，缺乏判断力者请勿阅读，否则后果自负。——星辰案

以下内容纯属虚构，请勿当真!

GBA 和 GBC 是同一个东西吗? ——询问者

回复(1):GBA 是美国产的 gb(made in American),GBC 是中国产的 gb(made in China)

回复(2):有什么区别? 用起来?——询问者.

回复(3):当然有区别了，在 GBA 上玩 cs 啊，diablo2 啊，要挂中文字库才行地! ~

回复(4):同理，在 GBC 上玩仙剑啊，轩辕剑啊，要挂英文字库才行地! ~

回复(5):不用吧?!只有玩中文版的才要挂字库啊!

回复(6):嗯，最好都挂上，要不有出现乱码的情况。

回复(7):那 gb 的全称就是 game boy 吗? 推荐一下，是 GBC 好，还是 GBA 好? 什么是挂字库? ——询问者

回复(8):楼上的都在胡说，现在已经开发出 GBA,GBC 专用的翻译软件了，中文的能变成英文，英文的能变成中文。

回复(9):楼上几位，你们……

回复(10):相对来说 GBA 先进点，毕竟是美国产品。上次用 GBC 跟小宋无线联网打 cs，断了几次，觉得很不爽的……

回复(11):其实是 GBA 比 GBC 先进,GBC 硬盘只有 20GB,GBA 是 40G 的……

回复(12):GBA 可以直接播放 DVD 不用引导,GBC 就不可以。

回复(13):楼主好惨

回复(14):……建议楼主去问上帝吧……

回复(15):楼主好惨! 小心不要上了他们的当!其实 GBA 和 GBC 基本上是差不多的，只不过 GBA 是中文电话簿而 GBC 是英文的，GBA 背景灯是蓝色的而已，其他功能都是一样的。

回复(16):你们真是太坏了，怎么能这么欺负人呢，我告诉你吧，其实都是 game boy，出来的时间不一样而已，如果说一定有什么区别呢……就好像是 win95, 98, 2000 一样，这个就是 GBA, GBC, gbe, gb2005 什么，可能会叫 gb XP

回复(17):唉，服了，楼主不要听上面的乱说了，GBC 是 8 位机，游戏画面不太爽了，GBA 是准 32 位的，画面可想而知了，GBA 可以玩 GBC 上的游戏，不过听说多游戏的合卡伤液晶显示屏，我没有试过了，价钱上面，我觉得还是 GBA 的好，GBC 市面上面卖到 400 多元，GBA 大概 600 元不到，不过 GBA 的卡比较贵了，基本上都在百元以上，当然是盗版的了。好了，楼主现介绍到这里了，我也是刚买了一个 GBA，所知有限，如有不妥，希望广大 Mopper 指正!(就你是朋友! !)

回复(18):楼上没见识，现在 GBA 出了彩屏的了，有七种颜色可以选，偶还是喜欢白屏的，GBC 最不好的就是虽然能接受中文但是不能发送中文，连线玩 D2 的时候很麻烦。

回复(19):真笨! GBA 是美国出的，GBC 是中国出的，所以中国的比较便宜，没有什么 8 位 32 位的，楼主放心，买中国出的 GBC 好，便宜，而且质量和美国的都差不多，而且全过各地都有保修，你总不能买美国出的 GBA 上美国去修吧? 相信我，没错的! !

回复(20):GBC 是 GBA 的升级版，中间还出了一个 gbb。楼主要是想买的话，就等到 gbz 发售的时候吧

回复(21):传说还有 GBB+的特别版~限量 100 台噢~随机发售，楼主看运气了……

回复(22):千万别买 GBA，我买了不到一个月光头就不行了(我玩的绝对都是 Z 版盘),GBC 也最好不要买，除非楼主用的是 16:9 的电视，否则效果奇差。昨天我刚刚添了 600 元换回来一台 GBQ，早知如此不如当初一步到位了，后悔 ing……

回复(23):服了，真的是服了，终于明白什么是指鹿为马了。想起一句名言:谎言重复一千遍就是真理了。

回复(23):一直以为 GBA 和 GBC 是两种电话的不同制式，惭愧……

回复(24):楼主不要听楼上的说了，都是骗你的，其实 GBA 和 GBC 都是 GB 的一种，不过 GBA 兼容的是 NTCS 制的电视,GBC 兼容的是 PAL 制的电视，所以买了 GBA 是不能用 PAL 制的电视玩的，而且不象楼上说的玩游戏的时候出乱码，其实下载一个南极星就可以了，不过要是英文的游戏的话就要用金山快译了……

回复(25):不要崇洋媚外好吗?!GBC 多好! 非要买 GBA? 美国的都啥好? 真是的!楼主要买 GBC 啊!保卫祖国!建设四化! 把国货发扬光大……

回复(26):GBA 不就是用在 GBC 上面的翻译软件吗?可以 8 国语言互译的功能呀! 功能强大，比所谓的快译好多了。

回复(27):……可怜的楼主和倒霉的任天堂……

回复(28):GB=GAME BOY,其实就是一台手提电脑，顾名思义，面向人群是年轻人，主要是用作游戏用! ! 因为重量轻、体积小所以很受欢迎……

我已经买了台 GBA 了，平时用来上上网(现在就用它! !)、打打游戏，近来用它在被子里面看寻泰记! 感觉太好啦! ! 楼主也快买一台吧!

回复(29):为什么我买的 GBA 不能上网的说!?FOR GBA 的网卡驱动程序谁有! !

回复(30):国产 GBC，中国原装，"强"就一个字!!

回复(31):失败!

GB=GAME BOY 一个游戏而已

GBC=GAME BOY C VERSION 此游戏的 C 语言版

GBA=GAME BOY ADVANCE 游戏的加强版，只追加了几个新场景，不推荐购买

回复(32):GBA 是只能玩《超级机器人大战 A》的专用游戏机，是机战迷就要买，GBC 上是什么都能玩。(星辰赞同此观点)

回复(33):GBA 是 ps2 的一种手柄，能够当记忆卡用

回复(34):大家瞎说什么，楼主不要信啊! 其实 GBA 支持 CDMA, GBC 支持







GPRS,选哪个就看你个人喜好了!

回复(35):回 29 楼,应进入 BIOS 设置,然后刷新,再装驱动。

回复(36):35 楼,你说的不对,GBA 的操作系统是即插即用的,插上就能认出来。GBC 才要装驱动。

回复(37):GBA 是 B 语言的前身,而 GBC 是 B 语言的后身,他们分别用 NTFS 和 UNIX 分区,非常安全,而且防四害,是全世界最好的防虫剂,注意噢,对小强有特效!!

回复(38):看到现在的人可真 bt,骗人家楼主不懂行情,一定是惯骗。

其实 GBA 是接一般彩显的,或液晶屏,而 GBA 可以接电视的说。(这可是真的。)

回复(39):谁说 GBA 比 GBC 好?别信他们的,其实没必要多花那么多钱买 GBA 的,不就是比 GBC 大点而已吗?再买任天堂的 GBC 升级专用水泡泡就大了,注意不要泡久了,不然就成背投式的了~

回复(40):都是胡说!!GBA 跟 GBC 都是微软的产品,差别就在后面的一个字母。

A = =》就是 VBA 的 A,是用 VBA 开发的

C = =》就是 VC 的 C,是用 VC 开发的

上面的都在胡扯,本楼正解

回复(41):楼上的都在骗人,我在东莞电子厂工作,GBA&GBC 都是我们接的任天堂的定单,同一个厂生产的,只不过 GBA 执行的是国标(GB)A 级标准,GBC 是 C 级标准。

回复(42):GBC 只要去店里交 50 元,即可升级为 GBA,就有中文输入功能了,外壳的话,一个 20 左右,还有专用小鼠标,和小键盘卖,对应 PSO!

回复(43):记得 2 个月前也有个类似的帖子,当时的回答是一片劝楼主回火星的声音,看来 MOPPER 们的 BT 技能还是有进步的。

回复(44):天哪……我还以为我知道 GBA 是什么呢……原来我不知道……

回复(45):从昨天我就看这帖子了,本来以为很快就会给楼主个正确的回答,没想到,楼上的回答真是有对有错,五花八门,互相矛盾啊,楼主千万不要上当。GBA 和 GBC 都是日本任天堂公司出的掌机,GBA 是去年 3 月出的,要晚于 GBC,两者功能差不多,但是也有区别,GBA 的全称是 GameBoyAV,顾名思义,这是日本的专有产业,可以用 GBA 来看 AV 和玩 XXGame 等用处,由于玩这些东西,需要较高的清晰度,所以用的液晶屏比较好,另外 GBA 是有红外线接口的,可以从日本的很多网站上下载 AV 来看,所以很受欢迎。而 GBC 比 GBA 推出时间早,全称是 GameBoyComputer,主要用来作 PDA 用,也能玩一些联网游戏,使用的操作系统是 WINCE,但是要联网必须买专用的配件 modem 和硬盘,价格就会比较高了。希望楼主不要受大家的迷惑,选择适合自己的主机。

回复(46):大家别吵了!其实呢,GBA 就是 GAME BOY ADULT,就是成人专用的 GAMEBOY。GBC,顾名思义,GAME BOY CHILD,是给小孩子用的,主要用来打打马里奥,发发 E-MAIL,玩玩 QQ。

回复(47):直到现在也没有人正而八经的郑重地给楼主一个令人信服的明确的答复!对别人太不尊重了!我就是看不惯你们这样自以为是的人,在网络的世界里,最令人称道的品格应该是急公好义、乐与助人而不是见风使舵、插科打诨、财迷心窍、小鸡肚肠……楼主看好了,下面才是你要的回答:

GBA 是四缸四冲程的,马力强劲,就是比较费油,而且还要考驾照,平时还要交养路费什么的,好烦的。

GBC 就简单多了,两冲程小马力,平时用来上上街买买东西啦什么的挺省力的,也不要什么驾照啦什么的,如果楼主是 MM 的话还是可以考虑一下地。

回复(48):注意!我现在就是在 GBA 里面工作!GBC 是全球连锁的国际 bt 连锁公司!历史有 1200 多年,是财富的全球十大富豪公司之一,其创始人 mop 也是仅次于老比的财富。总部在美国,GBC 就是 GBA 的中国分公司。

回复(49):还有楼上的全在吹牛,GB 是硬盘容量的大小,GBA 是高级硬盘容量,GB advanced,GBC 是一种压缩格式的硬盘 GB cab

回复(50):楼主准备买掌机吗?要我说 GBC、GBA 都别买,等一等,今年 3 月 15 日正式发售 GBXP,支持 DirectX8.1,显示芯片是 NV17,画面没得说,并可与电脑联动(除 WINXP 外,别的操作系统要装驱动,驱动随机附送),除了玩游戏还可以做为 PDA 使用,更可做为移动存储器使用(内置 10G 硬盘),但是重量只有 250 克,十分轻便,而且网上有消息说,对应 GBXP 的 PS 模拟器已经出了,目前是免费下载的,怎么样?心动吧,去看看吧,官方网站有资料的,地址如下。

http://www.gbxp.co.jp

回复(51):50 楼正解。还有比 NV17 好一点的 NV25 的。他有所以 NV17 的功能。并且还多了彩色 CDMA/GPRS 双制式手机功能。才出来的 10000 台。会有蓝牙耳机送。先买先的。只送不卖。送完为止。

回复(52):51 楼,这是 5 分钟前刚放出来的消息啊,你的消息好灵通啊!!!

回复(53):握手。刚刚的得到的最新消息。GBXP 的 OEM 版本将使用买 1 送 3。也就是买 1 台 OEM 版本的 GBXP。将送出 PS3。XBOX2。NGC2。现在网上已经接受预定。6800 日圆。含税。

回复(54):我买了 GBA……还真的不知道他有这么多功能,今晚回家试试去……

回复(55):楼主哪儿去了?

回复(56):楼主早就回火星去了。

这难道不是 BT 吗?这实在就是 BT 呀!!(本文转载自 MOP,鸣谢 MOP 大杂烩)





系列游戏回顾 & 必胜攻略



如果说《篮球飞人》是篮球漫画的代表之作，那么《足球小将》就是当之无愧的足球漫画的代言人。《足球小将》是著名漫画家高桥阳一的作品，其日文原名为《CAPTAIN 翼》(队长翼)，于 1981 年开始在周刊少年 JUMP 上连载，其最新作《ROAD TO 2002》仍在连载中。《足球小将》能够连载 20 年，其魅力可见一斑，事实上，“大空翼”、“岬太郎”、“日向小次郎”、“若林源三”等名字在年轻人中亦是耳熟能详。一部受大众欢迎的漫画通常都会向动画和游戏作多方面发展，《足球小将》也不例外，它不光有同名动画推出，在游戏上也是收获颇丰，自 1988 年首次游戏化以来，《足球小将》已经先后在 FC、SFC、GB、GBC、PS 和 GBA 等多个平台上登场，作品总数量高达十部。在 1995 年之前，该游戏的开发厂商为 TECMO(代表作品《忍者龙剑传》系列、《死或生》系列)，总共推出了六款游戏。1995 年之后则由 BANDAI 重新制作了总共四部的《足球小将 J》系列，而本次的足球小将最新作则改为 KONAMI 制作，并且游戏平台也是全新的 GBA，该作是否能够再创足球小将的辉煌呢？

在开始本攻略之前，还是让我们先回顾一下足球小将走过的光荣轨迹吧！

足球小将

机种：FC　厂商：TECMO　发售日：1988 年 4 月 28 日

《足球小将》系列游戏的第一作，首创了指令式足球游戏系统，并且本系统一直延用到《足球小将 V》。该游戏的记录采用密码式，每次都需要输入长串的日文密码方可继续游戏。



足球小将 II

机种：FC　厂商：TECMO　发售日：1990 年 7 月 20 日

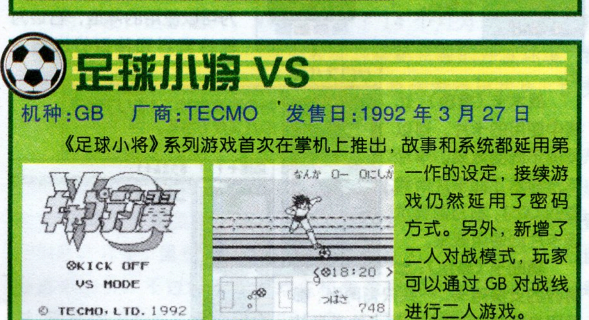
第二作基本延用了第一作的系统，并且首次加入了“ONE TWO (撞墙式二过一)”指令，还大幅度增加了角色和必杀技。本作的故事是漫画中的世青篇，一直到夺得冠军为止。



足球小将 VS

机种：GB　厂商：TECMO　发售日：1992 年 3 月 27 日

《足球小将》系列游戏首次在掌机上推出，故事和系统都延用第一作的设定，接续游戏仍然延用了密码方式。另外，新增了二人对战模式，玩家可以通过 GB 对战线进行二人游戏。



足球小将 III ～皇帝的挑战

机种：SFC　厂商：TECMO　发售日：1992 年 7 月 17 日

游戏平台升级为当时的主流游戏机 SFC，并且接续游戏也改为了使用卡带内的电池记忆。游戏画面的数据超跃前作数倍，另外阵形设定、球场地图、罚球等系统也经过改良。



足球小将Ⅳ～职业的对手

机种:GB　厂商:TECMO　发售日:1993 年 4 月 3 日

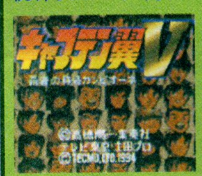




除了基本延用前系统外还新增了原创人物编辑功能，另外通关之后，再次进行游戏还会出现新的剧情和人物。

足球小将Ⅴ～霸者的称号

机种:GB　厂商:TECMO　发售日:1994 年 12 月 9 日

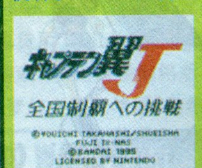




TECMO 制作的最后一款《足球小将》游戏，售价高达 9980 日元。剧情方面分以单个角色分为多个章节进行。

足球小将 J～全国制霸的挑战

机种:GBC　厂商:BANDAI　发售日:1995 年 9 月 14 日





由 BANDAI 制作的 J 系列第一作也是掌机上的第二部《足球小将》作品。剧情再次回归原点，由南葛小学开始。

足球小将 J～THE WAY TO WORLD YOUTH

机种:SFC　厂商:BANDAI　发售日:1995 年





开发平台转移至 SFC，角色中新增了葵新伍，故事是漫画世青篇的情节，到最终夺取世青杯冠军为止。

足球小将 J～GET IN THE TOMORROW

机种:PS　厂商:BANDAI　发售日:1996 年 5 月 3 日





PS 上唯一一款足球小将游戏，游戏系统由指令式改为动作式，必杀射球的输入方法和格斗游戏的必杀技一样。

足球小将～荣光的轨迹

机种:GBA　厂商:KONAMI　发售日:2002 年 2 月 21 日



攻略开始

基本系统篇

比赛场地



本游戏是一个结合了足球、战棋和卡片要素的足球卡片游戏。游戏的场地，也就是足球场是一个由 9×5 共 45 块正方形所组成的场地，每一块正方形场地最多可以容纳四名球员，其中最多只允许三名同队球员站在同一块场地上。当同一块场地上站有己方同伴时在防守和攻击时会产生支援效果，这点在铲球时最为明显，当有同伴时可以形成多人同时围抢，更容易将球断下。

COST 规则

游戏采用回合制进行，每一回合双方都拥有 4 点 COST，而每次行动则会消耗相应的 COST 点数，当 COST 用光时玩家就不能控制场上球员的行动，此时就要按 START 键选择 END 来结束本回合的行动，换由对方球员行动。

COST 计算方法：

移动：每移动 1 格消耗 1 点 COST

传球：根据传球的长度决定，每传 1 格消耗 1 点 COST

铲球：每次铲球消耗 1 点 COST

射门：根据射门的距离决定，射门球员距离球门的距离是多少格则就要消费多少 COST，最少消费为 1 点

使用卡片：使用战术卡通常会消耗相应的 COST，另外如果使用辅助卡"应援"则会回复 1～2 点 COST

卡片简介

在游戏中有众多卡片可供选择，而整个游戏中的卡片数量更是高达 488 张。所有的卡片都可以分为五大类：



球员卡（蓝色）：此卡片决定了球队的球员，每一张卡片就代表一名球员，球员卡拥有自己的属性：位置和能力。如图所示为大空翼的球员卡，卡片右上角"MF"字样为球员在场上所踢的位置，共有"GK(门将)"、"DF(后卫)"、"DF(中场)"和"FW(前锋)"四种，卡片下方的数值是球员能力值：SHOOT——射门力(简写为 S)；KEEP——盘球力(简写为 K)；DEFENCE——防守力(简写为 D)。卡片右方为球员的资料。



教练卡（紫色）：此卡片决定球队的教练员，同时也决定了球队的阵型和战术打法，不同的教练会有不同的阵型和打法，可以根据对手的情况灵活使用。教练卡右上角标记为"HC"下方显示为可以使用的阵型，右边为教练资料和阵型的详细说明。

战术卡（橙色）：比赛中使用的卡片，可以发挥不同的效果。卡片下方显示了此卡片所需要的 COST，右方则显示该卡片的使用效果。

辅助卡（绿色）：比赛时的支援用卡，一共只有两张，都是用来回复 COST 的，该卡片本身并

口袋帝国

ファイヤーショット：

2エリアのシュート宣言時に攻撃側が発動できる。バトル中、シュート力+4。

オープン

不消耗 COST。

攻击卡（红色）：比赛中发动攻击或者防守时使用的卡片，是最为重要的卡片。每张攻击卡都对应有相应的作用，在使用攻击卡前必须预先将此卡片装备起来，总共可以装备三张攻击卡，攻击卡使用之后还可以补充新的卡片。如图所示为“火焰射门”的攻击卡，卡片下方为卡片的附加能力，该卡片的作用是射门力增加 4，最下方的 WAIT 表示等待的回合数，数值为 1 表示下一回合才能发动射门攻击，如果为 0 则表示马上就可以发动攻击。右方是该卡作用的详细说明，下方的“オ－プン”表示该卡为进攻卡片，没有此项则表示为防守时的卡片。

卡片战斗

在比赛中的射门和铲球都以卡片战斗的形式表现出来，战斗的规则并不复杂，主要是以点数多少论输赢。

此卡的 BP 值为 8

在比赛中出现铲球或是射门等直接对抗时会转换为卡片战斗部分，卡片的战斗由点数决定。每张卡片的左上角的数字代表本卡片的 BP 值，该数值在卡片战斗中十分重要。

铲球时攻击方点数计算方法：球员防守力＋支援球员效果（同格中的队友数）＋所使用攻击卡（红卡）的能力补正＋点数卡（即 B 卡片，任何一张卡片都可以担当点数卡，担当点数卡的卡片只计算 BP 值，其附加能力一概不算）的 BP 值。

铲球时防守方点数计算方法：球员盘球力＋所使用攻击卡（红卡）的能力补正＋点数卡的 BP 值。



两者点数多者为胜，如果点数相同则会掷骰子决定球的归属，也有可能出现出界，任意球等情况。

射门时攻击方点数计算方法：球员射门力＋所使用攻击卡（红卡）的能力补正＋点数卡的 BP 值。

射门时防守方点数计算方法：门将防守力＋支援球员效果（射门路线上所站的己方球员人数）＋所使用攻击卡（红卡）的能力补正＋点数卡的 BP 值。

两者点数多者为胜，如果点数相同则会出现将球击飞，角球等情况。

游戏指令篇

游戏主菜单有五个选项：

J. LEAGUE：J 联赛模式，玩家将操作 J 联盟的一支球队参加联赛，初期每支 J 联盟球队中只有一两名《足球小将》中的角色，其它球员均为 J 联盟球队真实球员。

FREE：自由赛模式。玩家将操作《足球小将》中的原创球队与 J 联盟球队进行比赛，此队伍一开始就拥有能力出众的全明星球员大空翼，在比赛胜利后会得到卡片奖赏，还有可能得到新的球员卡补充球员。

COLLECTION：卡片收集模式。在这里你可以查看你的卡片收集情况，并且可以详细查看每张已得卡片的资料。



TRADE：卡片交换模式。可以朋友交换所得的卡片。

HELP：有关本游戏的详细帮助资料，详细介绍了游戏的玩法。

比赛中的指令如图显示（以拿球进攻方为例，无球防守方会减少一项射门）：

左起第 1 项：卡片选择，使用战术卡和辅助卡，每回合只能使用一次。选择本项后还能进行其它行动。

第 2 项：球员移动。选择本项后还能进行其它行动。



第 3 项：攻击时为传球（P），防守时为铲球（T），铲球时必须与对方球员处于同一格内才可发动。传球后所有球员无法移动和再传球。铲球成功后会立刻转为攻击行动回合，如果失败则本回合强制结束，立刻转换为对手攻击回合。

第 4 项：射门。发动射门后即进入射门宣言，根据所使用的攻击卡不同会做出不同的射门。射门后本回合强制结束。

第 5 项：装备攻击卡，攻击卡必须装备后才能使用，每回合只能装备或解除一张攻击卡，攻击卡总共可以装备 3 张。选择本项后还能进行其它行动。

第 6 项：换人或改变战术。选择本项后还能进行其它行动。

第 7 项：指令变更。选择本项后还能进行其它行动。

无敌战术篇

游戏中需要将足球，战略结合起来方可获胜，所有的对抗都将以卡片战斗的方式表现出来，而战斗的结果则将直接影响球队的攻防转换，所以游戏的重点在于在卡片战斗中取胜，换句话说，就是要尽可能多的获得点数，下面将要介绍的是本游戏的必胜玩法。

在比赛之前可以自行选择上场队员和决定所要使用的卡片。一场比赛总共可以选择 60 张卡片：上场球员 11 名加上一名教练，总共最少需要 12 张球员卡，还剩下 48 张攻击卡、战术卡和辅助卡，这 48 张卡片才是决定比赛胜负的关键，因此在比赛前尽量选择比较强力的卡片以供使用。

比赛开始后如果己方得球则应迅速装备盘球卡片，并将球传给己队盘球最好的球员，同时将三名己方球员移动至同一格内慢慢推进，以防止对方球员铲球时的支援效果。如果开球后己方未得到球权，则应迅速派两至三名球员围抢对方带球选手，争取在最短的时间内将球断下，断下后按照上面的方法三人同时推进。如果没能抢到球，则应装备上门将防守卡以防万一。



在推进过程中等待合适的射门卡，装备之后可以发动强力射门。推荐使用滑翔射门等附带对手支援效果无效的攻击卡片。如果对方门将装备有强力防守卡片（如第 442 号卡片具有禁区外射门守门员防守力加 8 的效果），则可以耐心推进至禁区，然后选择射门力最高的球员在禁区内进行零距离射门，此时后卫的支援效果无效，门将大部分攻击卡效果无效，此时的卡片战斗基本上取决于点数卡的 BP 值和球员自身的能力，如果拥有一名射门力在 5 以上的球员则十分容易进球。如果对方守门员能力实在太强，则可以先用射门消耗他的攻击卡，再立刻反抢球后发动第二轮攻势。

在防守对方球员射门时应尽可能多的使己方球员站在射门路线之前造成支援效果，同时要预先装备门将用防守卡提高门将的防守力。当然最好的防守就是在对方还未起脚射门前先将球铲断，这就要求中场球员具有较好的防守力。

总之游戏的战术都是围绕卡片展开，熟悉和掌握每种卡片的用法是玩好此游戏的前提条件，下面就是进阶篇——

卡片详解篇

全 84 张攻击卡、战术卡和辅助卡详解

NEXT PAGE……

405:応援+2
COST+2

406:応援+1
COST+1

407:ロングスロー
界外球可传4格

408:キラーパス
越位无效，守方回合时守方不可产球

409:リバース除去
埋伏在对手的龙门前，但要除去一枚攻击卡。※攻方盘球后不可使用

410:ブーイング
1回合内，对手全员所有能力-1

411:フイジカルアップ
1回合内，我方1名球员的所有能力变成6

412:ギャンブルパス
传球至对方的龙门前，传球前以随机决定，越位无效

413:强引なポジショニング
球员移动后发动，移动前的方格中所有对方球员离开1格，持球的球员不可使用

414:アクシデント
球员移动后发动，移动前的方格中1名对方球员不能移动，持球的球员不可使用

415:锐い眼光2
1回合内，2名对方球员不能行动，守门员及持球的球员不可使用

416:潜在能力
1回合内，我方1名球员的所有能力变成8

417:リカバリー
我方全员解除行动不能

418:黄金コンビ
持球的球员与同格内的1名我方球员，两人可移动2格，并可通过平常不能通过的格

419:カードブレイク
舍掉对方手中1枚卡，但选择时不会显示卡的正面。※攻方盘球后不可使用

420:高速ドリブル
盘球至正前方2格，但有其他球员在正前方的格，便不可通过

421:パス5
传球至5格距离

422:スーパーダッシユ
2名没有持球的球员移动2格

423:战术对じ
对手在下回合不可使用作战卡。※攻方盘球后不可使用

424:锐い眼光
1回合内，1名对方球员不能行动，守门员及持球的球员不可使用

425:大声援
1回合内，我方全员所有能力+1

426:心机一转
我方1名球员的能力回复初期状态

427:チャージ
球员移动后发动，移动前的方格中1名对方球员离开1格，持球的球员不可使用

428:ダッシユ3
3名没有持球的球员移动1格

429:豪快なフリーキック
自由球传球时发动，传球至6格距离

430:パス4
传球至4格距离

431:侦察
观看对方手中所有卡。※攻方盘球后不可使用

432:クロスパス
传球至斜方直线4格距离

433:ダッシユ2
2名没有持球的球员移动1格

434:パス3
传球至3格距离

435:スルーパス
越位无效

436:グリーンカットパス
守方回合时守方不可产球

437:リバース除去力
使用对手的攻击除去卡，指定这卡的对象后自动发动，除去对手的攻击卡。※不可在使用攻击卡的状态发动

438:雷兽シュート
在3格距离射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT+8，支援效果无效，BATTLE结束后该球员再射球会令所有能力-1

439:フライングドライブシュート
在3格距离射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT+8，支援效果无效

440:トルネードシュート
在4格距离射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT+5，守门员用手锥或接球的情况，BATTLE结束后支援效果的所有球员DEFENCE-1

441:ズガイラフツインシュード
射球宣言时，同格内有2名攻方球员，攻方便可发动，BATTLE中SHOOT力=持球球员的S值+同格内较高S值的球员+2，支援效果无效

442:S·G·G·K
SHOOT BATTLE时守方发动，禁区外的射球在BATTLE中守门员的DEFENCE+7

443:レットガート
TACKLE BATTLE时攻方发动，BATTLE结果平手时，守方的BATTLE对象球员便要红牌出场，禁区内不可使用

444:サンターナターン
TACKLE BATTLE时攻方发动，摇动守方的骰子，掷出1时守方便夺球，掷出2~6时攻方成功扭过BATTLE部份可使用进攻(オープン)的卡

445:真向胜负
TACKLE BATTLE时攻方发动，守方的攻击卡效果无效，支援效果无效

446:スカイダイブシュート
射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT力=持球球员的S值+射球路线上的攻方人数(人数/1S值)，守方回合时散开

口袋帝国



447:スカイウイングシュート
在3格距离射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT＋7

448:レヴィンシュート
在2格距离射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT＋3，守门员用手锥或接球的情况，BATTLE结束后守门员DEFENCE－1

449:ファイヤーショット
在2格距离射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT＋4

450:三角げりセービング
SHOOT BATTLE时守方发动，BATTLE中守门员DEFENCE＋5

451:スーパーキャッチ
SHOOT BATTLE时守方发动，BATTLE结果是手锥打出后接球

452:タイガーシュート
在3格距离射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT＋5

453:ズガイラフバリゲーン
射球宣言时，射球球员同格内有1名攻方球员，攻方便会发动，BATTLE中SHOOT＋4，支援效果无效

454:ブーメランシュート
在2格距离射击宣言时攻方发动，守方不可使用攻击卡，支援效果无效

455:手刀ディフェンス
SHOOT BATTLE时守方发动，BATTLE中守门员DEFENCE＋3，BATTLE结果是接球与打出手锥

456:パワーブロック
TACKLE BATTLE时守方发动，BATTLE中1名球员周围的支援效果变成2

457:ファウルを誘うドリブル
TACKLE BATTLE时攻方发动，摇动攻方的骰子，掷出双数时守方便夺球，掷出双数时守方便夺球，掷出单数时守方产球的球员便要接受黄牌，禁区内不可使用

458:オーロラフェイント
TACKLE BATTLE时攻方发动，BATTLE中KEEP＋4

459:オーバーヘッドシュート
球员接应传球时攻方发动，残余COST的距离可继续射球，BATTLE中SHOOT＋2，守方回合时散开，支援效果无效

460:ドライブシュート
在3格距离射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT＋2，支援效果无效

461:イーグルショット
在4格距离射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT＋7

462:ダイビングヘッド
球员接应传球时攻方发动，残余COST的距离可继续射球，BATTLE中SHOT＋1，守方回合时散开

463:ツインシュート
射球宣言时，同格内有1名攻方球员，攻方便可发动，BATTLE中SHOOT力＝持球球员的S值＋同格内球员的S值

464:オーロラカーテン
TACKLE BATTLE时守方发动，BATTLE中DEFENCE＋4

465:直角フェイント
TACKLE BATTLE时攻方发动，BATTLE中KEEP＋3

466:隼シュート
在2格距离射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT＋3，正面向着龙门时才可使用

467:ダイレクト・ボレー
球员接应边线或角球传球时攻方发动，残余COST的距离可继续射球，BATTLE中SHOOT＋2，守方回合时散开

468:ジャンピング・ボレー
球员接应边线或角球传球时攻方发动，残余COST的距离可继续射球，BATTLE中SHOOT＋3，支援效果无效

469:カミソリシュート
在4格距离射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT＋4

470:正拳ディフェンス
SHOOT BATTLE时守方发动，BATTLE中守门员DEFENCE＋5，BATTLE结果是接球与打出手锥

471:エースキラー
SHOOT BATTLE时守方发动，射球球员同格内有守方球员的情况，攻方的攻击卡效果无效。※但部分卡的效果依然有效

472:ファインセーブ
SHOOT BATTLE时守方发动，BATTLE中守门员DEFENCE＋3

473:艺术的フリーキルク
自由球射球宣言时攻方发动，BATTLE中SHOOT＋4

474:猛虎タックル
TACKLE BATTLE时守方发动，BATTLE中守门员DEFENCE＋5，BATTLE结果是接球与打出手锥

475:直线的ドリブル
TACKLE BATTLE时攻方发动，BATTLE中KEEP＋3，BATTLE后产球的球员KEEP－1

476:ライン际ドリブル
TACKLE BATTLE时攻方发动，BATTLE中KEEP＋4，只限边线或角球位置使用

477:スライディング・アタック
TACKLE BATTLE时守方发动，BATTLE中1名球员周围的支援效果变成3

478:ヘヴィ・チャージ
TACKLE BATTLE时守方发动，BATTLE中DEFENCE＋2，BATTLE结束后与产球球员同格内又没有持球的球员离开1格

479:パワーディフェンス
TACKLE BATTLE时守方发动，BATTLE中DEFENCE＋3

480:中央突破
TACKLE BATTLE时攻方发动，同格内有多名守方球员的情况，BATTLE便会胜利，BATTLE部分可使用进攻（オープン）的卡

481:山猿キープ
TACKLE BATTLE时攻方发动，BATTLE中同格内有多名守方球员的情况，KEEP力变成2倍

482:スライダーシュート
TACKLE BATTLE时攻方发动，BATTLE中SHOOT＋2

483:バナナシュート
SHOOT BATTLE时攻方发动，BATTLE中SHOOT＋3，只限开角球或在角球位置时使用

484:颜面ブロック
SHOOT BATTLE时守方发动，支援效果的球员必定可用面部挡开足球，BATTLE后面部挡球的球员所有能力－3，BATTLE部分可使用进攻（オープン）的卡

485:スーパー・がんげり・G・K
SHOOT BATTLE时守方发动，我方比数落后时，BATTLE中守门员DEFENCE＋4

486:カミソリタックル
TACKLE BATTLE时守方发动，BATTLE中DCFENCE＋2，攻方不可使用攻击卡，BATTLE部份可使用进攻（オープン）的卡

487:削り
TACKLE BATTLE时守方发动，BATTLE结果失败时，产球的球员便要接受黄牌，攻击的BATTLE对象所有能力－2，禁区内不可使用

488:反动蹴速迅炮
射球宣言时，射球球员同格内有守方球员的情况，SHOOT BATTLE时守方发动，BATTLE结果平手时，守方球员便会反弹攻方的射球，瞬间变成守方射入攻方

口袋帝国





WS 模拟器使用指南



文:GUNDAM

目前的掌机市场几乎完全是 GBA 的天下,无论从市场的销售量还是模拟器和 ROM 的数量都可以看出 GBA 的霸主地位。在这个大趋势之下唯一还能对 GBA 产生些许威胁的可能就只有 BANDAI 的 WS 了。WS 上的游戏多半是由动漫画作品改编而来的 RPG 类游戏,这里面当然少不了 BANDAI 的当家作品高达系列以及其子公司 BANPRESTO 的机战系列,这种独特的定位对一部分玩家而言还是具有相当强大的吸引力,比如星辰这种狂热的机战 FANS 对于 WS 就垂涎已久了。但是残酷的市场现状却限制了很大一部分玩家去购买 WS,先不谈市场上凤毛麟角的 WS 的踪影,单是其高达五、六百元一盘的软件价格就足以吓走绝大多数购买者,因此虽然 WS 推出时间早于 GBa,但是真正有幸玩过 WS 游戏的玩家却不多。模拟器界的情况实际上和游戏市场差不多,大多数人遵循的原则是"谁火就灭谁",什么游戏机最被市场认同,大家就一窝蜂地去开发它的模拟器,因此就造成现在 PS 和 GBA 模拟器满天飞而土星&DC 模拟器却无人问津的情况。WS 之前也因为相同的原因而被冷落,当时只有唯一一个 WS 黑白版的模拟器 cygne,而且几乎无法运行任何商业游戏,并且有好长一段时间没有任何更新。就在大家以为作者将要放弃这个模拟器的开发时,作者却突然发布了 cygne1.0WIN 版,该版本和之前的版本相比有了质的飞跃,不仅可以运行《超级机器人大战 compact》等黑白版游戏,还提供了对彩色版 WSC 的模拟支持。至此 cygne 可以说成为了一个真正实用的商业用模拟器,这也是 WS 模拟史上值得纪念的一天。随后作者接连发布了 cygne2.0 版和最新的 cygne2.1 版,不断完善了模拟器的功能,其中 cygne2.1 版首次解决了模拟《超级机器人大战 compact》时无法显示战斗画面的问题,这使得对于机战的模拟基本趋于完美,下面就以最新的 cygne2.1WIN 版为例向大家介绍一下该模拟器的使用方法。

首先大家可以登陆作者的个人网站 http://cygne.emuunlim.com 去下载最新版本的 cygne,下载之后得到的是一个名为 cygne21-win 的 ZIP 文件,将其解压缩之后就可以得到几个文件,其中 cygne.exe 就是模拟器的执行文件。双击该文件图标后会出现一个菜单,这个菜单是载入 ROM 的菜单,选定正确的路径后选择所需的游戏 ROM 就可以直接进入游戏了。

该模拟器的界面比较简洁,没有太多繁杂的功能,主要的选项都集中在 Option 菜单中,而控制选项则集中在 File 菜单里。下面 GUNDAM 就为大家分别介绍这些选项的作用。如图 1 所示 File 菜单中有以下几个选项:

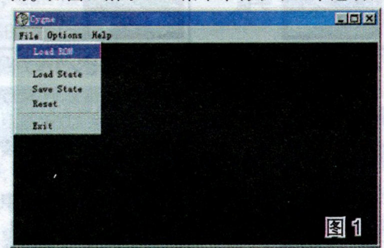


图1

Load ROM:用于载入游戏 ROM,也用于中途更换游戏时使用。

Load State:读取游戏存档。和大多数模拟器一样,该模拟器也提供了即时存档功能,利用此功能可以很方便地玩一些战棋模拟或 RPG 类的游戏。另外,由于该模拟器对 ROM 中用于存盘的 EEPROM 支持不是太好,有些游戏会有无法在游戏中存盘的情况,所以这项即时存盘功能也就显得更为重要。

Save State:存储游戏进度。和上面的读取功能相对应,在游戏中只要调出这项选项就可以随时储存游戏进度了,所创建的存档后缀名为.wss,一定要注意保存不要误删了。要注意不同版本的 cygne 所创建的存档可能不能通用,因此尽量不要混用。另外比较遗憾的是作者没有为存取档操作设定快捷键,因此每次存储是都要鼠标和键盘并用,未免有些麻烦。

Reset:重置游戏,就相当于一般游戏机的 reset 功能。

Exit:推出模拟器。

如图 2 所示的是 Option 菜单中的选项

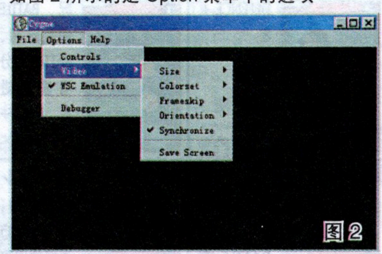


图2

Controls:用于设定操作键位,选定后会弹出一个非常直观的键位设定图,如图 3 所示,因为 WS 的设计有两个十字键,分别对应横向操作和纵向操作,因为大多数游戏都以横向为主,所以在设定时方向键主要使用 X1 至 X4 四个,

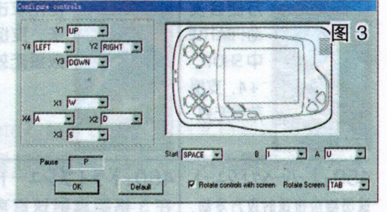


图3

其它的按键大家按照自己的习惯设置就可以了,设定好之后点击 OK 键就行了。

Video:用于设置画面的选项,在这个选项中有不少子选项可以调整:

● Size:用于调节窗口大小,其实也可以直接用鼠标拖动窗口来调整大小。

● Colorset:用于调整颜色显示模拟的选项,选第一项即可。

● Frameskip:跳帧设定。如机器速度不够快的话可在这里调节跳帧加快游戏运行的速度。

● Orientation:用于设定横向和纵向的两种显示模式,一般选择第一项横向模式。

● Synchronize:同步选项。作用不大,一般选中即可。

● Save Screen:抓图功能。

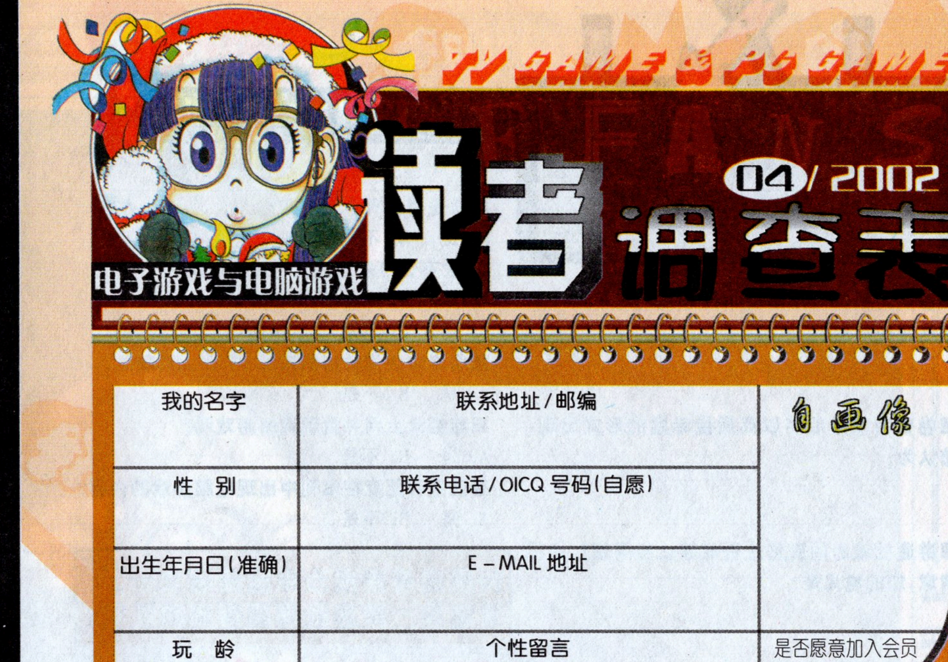
WSC Emulation:模拟 WS 彩色机功能,一般也选中,不然的话模拟彩色版游戏可能会变成黑白的。

Debagger:除错功能,这是测试人员使用的功能,一般用不上。

到目前为止,真正能够投入使用的 WS 模拟器只有 cygne 一个,正如作者网页上所说的"The first and the best Wonderswan Color emulator"(第一个,也是最好的一个 WS 模拟器),因此所有使用这个模拟器的玩家都要感谢作者 DOX 及他的制作小组。但是和现在的 GBA 模拟器相比,cygne 还有很多不足之处,比如至今为止还没有提供对声音的支持;对许多游戏的兼容性不好,特别是画面显示方面还不完美;另外对于许多常用操作没有设定相应的快捷键,使得操作起来比较麻烦。这些问题相信作者会在以后的版本中逐步加以改善,我们期待着下一版本的 cygne 会给我们带来新的惊喜。







TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

读者调查表

04/2002

我的名字	联系地址/邮编	自画像
性　别	联系电话/OICQ 号码(自愿)	
出生年月日(准确)	E-MAIL 地址	
玩　龄	个性留言	是否愿意加入会员

本期《电子游戏与电脑游戏》您

最喜欢的栏目：

最不喜欢的栏目：

最喜欢的文章：

最不喜欢的文章：

对排版最满意的栏目：

对排版最不满意的栏目：

最喜欢的编辑：

难道您不想对某个编辑说些什么吗？勇敢点！

我想对你说……

要知道，您的意见很重要噢！读者调查表

请填写调查表的朋友将有机会获得编辑部赠送的大奖（每期10位），我们期待着各位的支持，并祝大家好运。

■您认为我们与您心目中理想化的电子游戏杂志差距在哪里？

■卷首特辑今后将以高质量专题的形式出现，您认为：

■游通社做出的变化是否能够让您满意？如不满意，您的意见是：

■纵横四海现在的程度是最佳的吗？

A. 是　B. 不是

您认为这一栏目怎样才能让您满意

■对于本刊的“口袋帝国”栏目，您认为如何？

■您认为应该再增加什么栏目？

■您认为杂志的合理定价是多少？

■您对于我们推出的“电子游戏一点通”系列光盘满意吗？

A. 满意 B. 不满意 C. 一般 D. 没听说过

您认为在光盘的内容上还需要做怎样调整

■您认为“电子游戏一点通”系列光盘赠刊的内容是不是到位？

A. 是　B. 不是　C. 没考虑到　D. 没听说过

■您是否拥有个人电脑？

A. 是　B. 不是

C. 没有但可以通过其它途径使用

■您是否也钟情于 PC 游戏？

A. 是　B. 不是　C. 一般

■您经常使用模拟器来玩 TV GAME 吗？

A. 是　B. 不是

■您经常上网并且玩网络游戏吗？

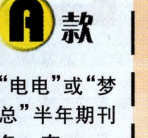
A. 是　B. 不是

■您是否愿意在本刊中出现电脑游戏的内容？

A. 是　B. 不是

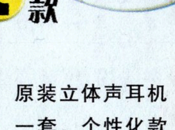
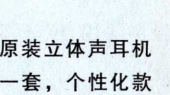
如果您有幸成为幸运读者之一，请选择一款您最渴望得到的礼物！

A□　B□　C□





A款　“电电”或“梦总”半年期刊各一套。

B款　Dreamcast、Playstation 记忆卡各一款。

C款　原装立体声耳机一套，个性化款式，新颖别致。

地微星　矮脚虎　王英

GAME游戏榜中榜

TOP 10



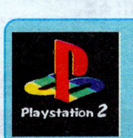


TOP 10 月间游戏销量榜 (2.11～3.10)



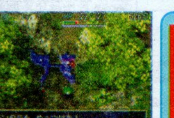












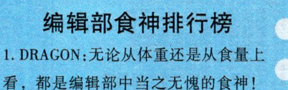

排名	平台	游戏	类型	厂商	发售日	销量	评语
1	PlayStation 2	VR 战士 4	FTG	SEGA	2002年1月31日	35万6584	SHINING:新加入的特殊服饰很有趣
2	PlayStation 2	异度传说	RPG	NAMCO	2002年2月28日	26万4263	SHINING:画面细腻，剧情感人。
3	PlayStation 2	三国志战记	SLG	光荣	2002年2月14日	23万6124	CLOUD:战法连携真的很爽。
4	PlayStation 2	三国志Ⅷ	SLG	光荣	2002年1月24日	21万1647	星辰:三个月一次的内政，郁闷。
5	PlayStation 2	侍～SAMURAI	ACT	SPIKE	2002年2月7日	19万4236	DRAGON:没有什么缺点，真的找不出来。
6	PlayStation 2	格兰蒂亚 X	RPG	ENIX	2002年1月31日	15万3564	DRAGON:我也玩了，感觉上战斗不错。
7	PlayStation 2	最终幻想10国际版	RPG	SQUARE	2002年1月31日	15万1342	CLOUD:我喜欢新加的召唤兽。
8	PlayStation 2	太空频道5 PART2	ACT	SEGA	2002年2月14日	13万2871	CLOUD:哇!有米高·积逊耶!
9	Dreamcast	风来之西林外传	RPG	SEGA	2002年2月7日	10万2543	laser:难度高，我想要金手指。
10	GAME BOY ADVANCE	足球小将荣光的轨迹	SPT	KONAMI	2002年2月21日	9万2614	星辰:很棒的卡片游戏。

游戏期待榜

排名	游戏	平台	厂商	发售日	类型
1	超级机器人大战IMPACT	PS2	BANPRESTO	2002年3月28日	SRPG
2	樱花大战4	DC	SEGA	2002年3月21日	AVG+SLG
3	最终幻想XI	PS2	SQUARE	2002年春预定	RPG
4	WID ARMS3	PS2	SCE	2002年3月14日	RPG
5	生化危机	NGC	CAPCOM	2002年3月22日	AVG

本月主机销量排行榜

主机	销量
PS	21,632
PS2	320,463
DC	1,781
N64	834
GB	9,1935
NGC	80,512
WSC	12,284
GBA	120,739



编辑部食神排行榜

1. DRAGON:无论从体重还是从食量上看，都是编辑部中当之无愧的食神!DRAGON君外号"八把叉"，号称饭量能够以一挡十，虽然有些夸张，但是曾当众表演过连吃五大碗面条而面不改色，至今仍然保持着编辑部烤肉串和吃面条的最高记录，并且估计短期内没有人能够打破。

2. 星辰:其最大食量和DRAGON相比有些差距，但是却凭借其稳定的发挥稳据亚军的宝座。星辰外号"丛林恶虎"，对于牛肉类食物最感兴趣，每次饭局都是最先动筷，最后吃完的人，其状态之稳定令DRAGON也叹为观止。

3. 众人:其实编辑部中根本没有"食神"，又或者人人都是"食神"……





重庆仙童电玩

http://www.xtgame.net
详细目录请浏览本店网页或来信免费索取

邮购商品需 10－15 天左右，逾期未收到请来电查询。本店所有商品邮费全免。本店绝不出售翻版机或更换光驱的主机。 本店精修各种光碟机，废旧光头修复。 邮购地址：重庆市渝中区新华路 273 号 邮编：400010 电话：023－63741116 传真：023－63741116 收信(款)人：仙童电玩

八成新 PS 套机型号：5501、1001、5903 价格：400 元
八成新 PS 套机型号：7501、9002、7002 价格：450 元
九成新 PS ONE 套机 600 元
九成新 DC 机套机 600 元
送双手柄、AV 线、电源 保修三个月，免邮费

全新 PS ONE102(电源＋AV 线＋原装振动手柄)720 元／台
全新 PS ONE103(电源＋AV 线＋原装振动手柄)735 元／台
PS Ⅱ30000(电源＋AV 线＋PS Ⅱ原装振动手柄＋DVD 直读)2320 元／套
DC 欧版(电源线＋AV 线＋原装手柄)830 元／套　DC 美版(电源＋AV 线＋原装手柄)900 元／套

GBA：550 元／台
PS 全新原装光头 215 元／个，免邮费

GBA 卡	炸弹人 55 元	古惑狼 80 元	软指套 25 元	北通方向盘 155 元	PS Ⅱ特制大电源
魔法假日 75 元	炸弹人Ⅱ 80 元	怪物公司 65 元	耳机 3 合 1 20 元	北通飞行摇杆 130 元	(200W) 100 元
恶魔城(中文) 75 元	胜利足球 75 元	足球小将 80 元	聪明卡(全套、64M) 470 元	格斗摇杆 100 元	PS Ⅱ VGA BOX 310 元
黄金太阳 75 元	实况足球 75 元	J 联盟足球Ⅱ 75 元	GBA 卡盒(3 个／套) 10 元	PS 震动吉它 150 元	**DC 配件**
皇家骑士团 75 元	超级玛利 55 元	**GBA 配件**	GBA 包 15 元	PS 退膛枪 150 元	DC 原装手柄 95 元
坏玛莉 75 元	超级玛利Ⅱ 55 元	充电器 25 元	GBA 收音机 25 元	PS 制转 25 元	DC 原装记忆卡 110 元
三国志 75 元	玛利赛车 55 元	保护镜面 10 元	GBA 配件 8 合 1 50 元	PS 金手指 25 元	DC 原装震动包 120 元
机战 A(中文) 75 元	快打旋风 55 元	双头对战线 25 元	**PS、PS Ⅱ配件**	PS 组装四分插 50 元	DC VGA BOX 65 元
毒皇 75 元	风之少年 55 元	GBA 四光头对战线 30 元	PS 原装手柄 33 元	PS 原装四分插 100 元	DC 组装震动包 35 元
街霸 75 元	沙罗曼蛇 65 元	白光灯 15 元	PS 组装手柄 15 元	PS ONE 专用金手指 60 元	DC 组装手柄 40 元
烈火之焰 75 元	日本战机 65 元	青光灯 20 元	PS 原装振动手柄 65 元	PS AV 线 15 元	DC 2M 记忆卡 40 元
克鲁尼克大冒险 2 75 元	F－14 65 元	伸缩灯 30 元	PS ONE 原装振动手	PS S 端子线 15 元	DC 4M 记忆卡 50 元
冬季滑雪 80 元	成龙 65 元	可调灯 30 元	柄 75 元	PS 跳舞手柄 40 元	DC 原装枪 250 元
音速小子 75 元	龙战士Ⅱ 75 元	GBA 大卡盒 20 元	PS 组装记忆卡 10 元	PS Ⅱ原装记忆卡 220 元	DC AV 线 15 元
哈利·波特 75 元	GTA 赛车 60 元	腰盒 15 元	PS 透明记忆卡 20 元	PS Ⅱ原装震动手柄 200 元	DC 专用电源 20 元
铁拳 75 元	机动天使 80 元	带灯放大镜 25 元	PS 2M 透明记忆卡 30 元	PS Ⅱ竖支架 25 元	
雷龙 80 元	钻地工兵 65 元	透明指套 25 元	PS 原装记忆卡 40 元	PS Ⅱ专用电源 55 元	

PS 碟：4 元／张，PS Ⅱ、DC 仿原版纯黑碟 12 元／张，金碟 5 元／张，PS ⅡDVD 碟 12 元／张。5 张起邮，免邮费。

RPG 类
最终幻想 4,5,6(3CD)
最终幻想 7(3CD)
最终幻想 8(4CD)
最终幻想 9(4CD)
时空之轮
时空之旅(2CD)
寄生前夜(中文版,2CD)
寄生前夜 2(2CD)
异度装甲(2CD)
武藏传
横滨赛车
浪漫沙加 2
圣剑传说
秘宝传说
放浪冒险潭
勇者斗恶龙 7(2CD)
星之海洋(2CD)
北欧女神(2CD)
龙战士 3 龙战士 4
幻想水浒传 2
幻想水浒外传
龙骑士传说(4CD)
妖精战士 2
妖精战士 3(2CD)
宿命传说
幻想传说
永恒传说(3CD)
屠龙战记(2CD)
阿兰多拉 2
亚沙拉传说
牧场物语 2
牧场物语 3
武士道烈传
拳王京
梦幻骑士(2CD)
暗黑破坏神
仙界大战
浪客剑心
神来
海钓
数码暴龙 2
我的暑假
修道院之迷(4CD)
射雕英雄传(全中文)
火魅子传(3CD)
格兰蒂亚 2(2CD)
水浒传 108 星
零复活
幻想水浒外传 2
纪想水浒传
少林寺
浪漫沙加
真女神转生
数码暴龙
罗浮宫
银河列车 999
数码暴龙之最后胜利

AVG 类
哈利·波特
幻影猎人
生化危机(2CD)
生化危机 2(2CD)
生化危机 3
生化危机枪版
恐龙危机
恐龙危机 2
古墓丽影 2
古墓丽影 3
古墓丽影 4
古墓丽影 5
钟楼惊魂 2
钟楼惊魂 3
恐怖反应 2 代(4CD)
沉寂之丘
吸血迷城(2CD)
阿空加瓜(2CD)
黑色十字架(2CD)
影牢 /苍魔灯
心跳回忆－暑假之舞(2CD)
心跳回忆 2(5CD)
胸骚预感
同级生 2
午夜回声
雇佣兵
逮捕令(2CD)
野兽兵团
鬼屋魔影
魔法精灵
东方快车杀人事件(4CD)
古堡屠龙
召唤之夜
逢魔之时

SLG 类
机器人大战 S
机器人大战 F
机器人大战外传
机器人大战 F(完结篇)
机器人大战 α
机器人大战 α 外传
真魔装机神
真机器人战线
基轮之野望(2CD)
攻略指令书
圣战士
高达 GF(3CD)
宇宙战舰(3CD)
梦幻模拟战 1＋2
梦幻模拟战 4＋5(2CD)
重装机兵 2
旺达尔之心
旺达尔之心 2
大战略
战略师团
战斗国家
前线任务 3
鬼魂力量 3
鬼魂力量外传
红色警戒(2CD)
便利店
铁路大享
皇家骑士团 2
卡片召唤师
神界之战
牧场大富翁
桃太郎电铁 5
足球教练
足球经理 2001
RPG 工具 4(2CD)
文明 2
封神演义
西游记
秦始皇帝(全中文)
三国志 4(全中文)
三国志 5(全中文)
三国志 6
三国志 7
孔明传
大航海 4
大航海外传
天空之镇魂歌
人鱼之烙印
怪物农场 2
怪物农场 3
魔兽争霸
青之 6 号(2CD)
天空之餐厅
高机动幻想
前线任务 2
大航海时代 2
三国志 3
高达 G 世纪 IF
炼金术士
魔兽争霸
纹章传说
战国梦幻
太空战队
百变孙悟空

STG.ACT 类
洛克人 X6
怪物公司
秘宝
枪神 3
黑超特警组
时空枪手 2
追命狙击手
合金弹头
合金弹头 X
古惑狼 1,2,3
古惑狼狂欢节
洛克人 X3
洛克人 X4
洛克人 X5
洛克人 8
合金装备(2CD)
恶魔城
天诛忍凯旋
天诛忍百选
天诛 2
东巴 2
泰山
小泰山
成龙
吃豆先生
吃豆小姐
北斗神拳
名将
吞食天地 2
四人对战
美国拳王
生化兵人
魔域战斧
救火英雄
飞龙 1＋2(2CD)
战神
格斗力量
格斗力量 2
热血亲子
龙争虎斗 2
女剑士
骷髅头大战 2
星战前传
星球大战
魔法草蜢
油轮格斗
攻壳机动队
狮子王
百事起人
蛮荒争霸
齐天大圣
风云悟空忍传
叮当
拉尔夫冒险
热血心灵(2CD)
杀掳夜魔 2
危机四伏
蜘蛛侠
沉默的爆破手
虎胆龙威 2
特别任务
未来警察
铁血士兵 3
魂斗罗
魂斗罗 2
星河战队
世家三合一
火枪英雄
狙击手
狙击手 2(2CD)
特种部队
职业特工队
午夜列车(2CD)
玩具兵勇者中尉
玩具兵世界大战
美国大兵
美国大兵 2
虎胆龙威 2
烈火战车
007－明日帝国
007－黑日危机
紫炎龙
海底大战
超时空要塞 VFX
皇牌空战 2
皇牌空战 3(2CD)
时空枪手
最高力量
轰天炮 1＋2
雷鸟 5
沙罗曼蛇
四国战机
苍穹红莲队
攻击苏联
变型战机
怒首领峰
太阳表决
雷电 DX
雷电风暴
雷电危机
1945 Ⅱ
前线装甲
前线装甲战场版
沙漠之狐
钢铁风云
大盗伍佑卫门
太郎冒险
恶魔城历代记
古惑狼俱乐部
特种部队 2
海贼团
古惑狼俱乐部
特种部队
雷曼 1 代

FTG 类
刀魂
铁拳
铁拳 2
铁拳 3
拳皇 95
拳皇 96
拳皇 97
拳皇 98
拳皇 99
月华剑士
侍魂－斩红郎
侍魂－天草降临
饿狼传说
3D 饿狼
少年街霸 3
街霸 EX2
口袋战士
漫画英雄 VS 卡普空
私立学院(2CD)
私立学园 2
乔乔冒险
龙珠 Z
3D 龙珠
龙珠 3 合 1
三国无双
生与死
豪血寺一族 2
高达对战
侏罗纪公园 4
X－man
蝙蝠侠
女皇密令

SPT、RAC、其它类
NBA2002
J 联盟 2002
98 明星足球
实况足球 3
实况足球 4
实况足球 2000(中文)
FIFA99
FIFA2000
FIFA2001
J 联盟 99
J 联盟 2000
超级自由人 2
欧洲联盟足球
NBA2001
极品飞车 3
极品飞车 4
极品飞车 5
GT 赛车
GT 赛车 2(2CD)
山脊赛车 3
R4
F1 赛车
V 拉力 2
车神
车神 2
陆行鸟赛车
古惑狼赛车
洛克人赛车
迪斯尼赛车
魔鬼电单车
本田电单车
暴力摩托车
暴力摩托 3
爆走卡车 2
跳舞台加强版
司诺克大赛
花式撞球 2
夏季奥运会
极限运动
强力扣杀 3
99 泡泡龙
天仙娘娘
同级生麻将
上海麻雀
徐徐大作战 3
铃木爆发
炸弹人
电车 G02
南梦宫合集注
头文字 D
越野电单车
保时捷
J 联盟 2001
实况甲 A 俱乐部(中文)
国际网球
高尔夫
新拉力赛车

注意 ❶本店会在收到您汇款的当天发出您所需要的商品。❷本店会对发出的商品进行检查。❸如您收到的商品有质量问题，本店会为您调换。❹**请邮购的朋友详填写自己的地址和邮编。** 投诉热线：023－63727308



天津海虹游戏



邮购汇款地址：天津市 241 邮政信箱 收款人：杨子江 邮编：300020
门市地址：天津市和平区兴安路 185 号 电话：022-27308685 e-mail: yzjrpg@263.net

邮费：不论品种数量(主机除外)，一次只需 15 元。邮购软件 150 元以上免邮费，混合购买 200 元以上免邮费。全部采用耐压抗震专用邮箱，安全便利。我店提醒各位玩家：请您务必写清详细地址和邮编编码，以免耽误发货速度。凡并购买商品较多者，建议以电话，来信或 e-mail 的方式将商品清单寄来我店。本店开展邮购多年，信誉卓著，商品质量上乘，款到 24 小时发货包您满意。

主机贩卖区

好消息 凡购买主机者购买其他软件，配件卡带一律 9 折优惠。

商品	价格	邮费
PS2 30000 型(原震动手柄, AV 线, 大电源, DVD 直读)	2300 元	邮费 50 元
DC 美版/日版(原装手柄, AV 线, 大电源+4m 卡+震动包+任选 10 游戏)	820/800 元	邮费 40 元
PS ONE(原装震动, AV 线, 电源, 记忆卡+任选 10 款游戏)	750 元	邮费 40 元
原装 GBA 任选颜色(送透明套+套装卡盒+耳机)	550 元	邮费 30 元
原装 GBA 橙色/黑色限定版套机(送透明套+套装卡盒+耳机)	580 元	邮费 30 元
八成新 PS 机 7501 型 9002 型(双手柄+电源+记忆卡+任选 10 款游戏)	400 元	邮费 50 元
八成新 GB 厚机/薄机/彩机(各送 GB 卡 2 盘)	120 元/200 元/320 元	邮费 30 元

PS 英文版经典 8 元/张 优质纯黑碟 15 元/张

太空战士 4/5/6
太空战士 7(4CD)
太空战士 8(4CD)
太空战士 9(4CD)
寄生前夜 1(2CD)
寄生前夜 2(2CD)
龙战士 3/4
格兰蒂亚(2CD)
陆行鸟迷宫 2
陆行鸟赛跑
异度装甲(2CD)
浪漫传说 1/2
Beyond the beyond
阿兰多拉 1/2
银河之星 1(2CD)
银河之星 2(3CD)

武藏传
放浪冒险谭
晶莹之露(A/R)
北欧战神(2CD)
时空之旅
穿越时空(2CD)
圣剑传说
皇家骑士团 2
太空战士战略版
星海传说 2(2CD)
寂静岭
GT 赛车 1/2
wild arms
wild arms2(2CD)
前线任务 3
迷失少年(3CD)
银河异闻录

牧场物语
永恒传说(3CD)
宿命传说
恶魔城
龙骑士传说(4CD)
勇者斗恶龙 7(2CD)
幻想水浒传 1/2
画谜 REBUS
合金装备(2CD)
雷霆亚传说
Eternal Eyes
恐龙危机 1
生化危机 2(2CD)
生化危机 3
神佑擂台
Thousand Arms 2CD
Vandal Heart 1CD

特价配件区

PS2 原装 8M 记忆卡 240 元
PS2 扩充记忆卡 32M 210 元
PS2 原装黑色震动柄 210 元
PS2 组装震动手柄 65 元
PS2 横竖支架 20 元
PS2 原装 FF10 支架 125 元
PS2 DVD 遥控器 55 元
PS2 专用大电源 60 元
PS2 专用 200W 大电源 150 元
PS2 手柄四分插 180 元
DC 原装手柄 150 元
DC 原装震动包 130 元
DC 原装透明记忆卡 120 元

DC VGA-BOX(黑盒) 60 元
DC 组装震动包 30 元
DC 组装手柄 36 元
DC 透明组装记忆卡 40 元
DC 仿 SS 格斗手柄 40 元
DC 2M 记忆卡 25 元
DC 4M 记忆卡 40 元
DC 北通 4M 记忆卡 60 元
DC 原装鼠标 75 元
DC 万用耐转 90 元
DC AV 线 15 元
DC S 端子线 15 元
DC RGB 线 25 元

DC 仿原装震动光枪 80 元
DC 专用大电源 30 元
DC 上网卡+盘 100 元
DC 原装 AV 方向盘(手柄、脚踏) 260 元
DC 精美背包 35 元
DC 精选盘包 10 元
PS 原装光头 180 元
PS ONE 原装光头 255 元
PS 原装手柄 35 元
PS 组装手柄(双/单) 6 元
PS 透明组装格斗手柄 15 元
PS 原装震动手柄(灰/白) 30 元
PS 组装震动手柄(灰/白) 25 元

PS 透明格斗震动手柄 45 元
PS 原装记忆卡(灰/白) 10 元
PS 透明记忆卡 12 元
PS 大摇杆 68 元
PS 耳机 25 元
PS AV 线 8 元
PS S 端子线 10 元
PS 金手指卡+书 38 元
PS 精选盘包 10 元
PS 对战线 8 元
PS 四分插 45 元
PS/PC 一插三转换线(长) 15 元
PS ONE 液晶显示屏(5 寸全屏) 520 元

PS ONE 液晶屏高电压 220 元
PS ONE 金手指 65 元
PS ONE 背包 35 元
PS 北通格斗手柄 18 元
PS 北通 1M 透明记忆卡 18 元
PS 北通 2M 透明记忆卡 25 元
PS 北通 4M 透明记忆卡 50 元
PS 北通铁手枪(黑/银) 65 元
PS 北通方向盘 220 元
PS 北通大摇杆 120 元
PS 北通四分插 90 元
GBA 放大镜(带灯) 16 元
GBA 精装游戏包 18 元

GBA 可调节光灯(加保护盖) 45 元
GBA 电源+充电器 25 元
GBA 汽车电源+充电器 65 元
GBA 屏幕保护膜 10 元
GBA 镜面 20 元
GBA 真皮皮套 27 元
GBA 透明套 20 元
GBA 对战线(2 头) 15 元
GBA 对战线(4 头) 25 元
GBA 耳机+彩色手链 30 元
GBA 原装小背包 40 元
GBA 原装腰包 24 元
GBA 盔甲 20 元

GBA 摇杆 10 元
GBA 精装卡盒(4 个套装) 15 元
GBA 精装卡盒 5 元
GBA 北通放大镜(带日光灯) 35 元
GBA 北通 600MA 电源充电器 45 元
GBA 北通电源+保护盖+耳 60 元
GBA 北通 600mA 电池 15 元
GBA 北通外接日光灯 25 元
GBA 配件 9 件套装礼盒 98 元
太空十真皮钥匙扣 12 元
太空八(十)羊皮钱包 35 元
太空八(十)烟盒+Ziper 打火机 45 元
太空八项链 10 元

太空十项链 20 元
太空八(十)Ziper 打火机 45 元
太空十情侣表 95 元
太空十情侣表 115 元
太空八单表 60 元
太空八腰表 60 元
太空十腰表 70 元
太空十手链 65 元
太空十 4 件套 45 元

GB、GBA 卡带

本店卡带均为全新，包装说明书齐全，专人进行 48 小时记忆体检测。您从我店所购买的卡带如出现记忆质量问题我公司将免费为您调换。

GBA 卡带
恶魔城中文 83 元
黄金太阳 83 元
黄金太阳(英文) 98 元
皇家骑士团 83 元
格斗王 EX 83 元
机器人大战 A 83 元
机器人大战 A 中文 98 元
铁拳(格斗) 83 元
瓦丽奥 4(过关) 83 元
街霸 2X(格斗) 83 元
游戏王 5(卡片) 75 元
Z.O.E(战略) 83 元
J 联盟足球 98 元
信长野望(战略) 85 元

大战略(战略) 83 元
轮回小子 2 83 元
侏罗纪公园(过关) 85 元
洛克人 EX2(RPG) 83 元
快打旋风(过关) 65 元
玛利奥 2(过关) 83 元
GTA 赛车 65 元
职业摔角 83 元
炸弹人 55 元
玛丽赛车 65 元
风之少年(过关) 65 元
烈火之炎(卡片) 83 元
幻想水浒(卡片) 65 元
F-ZERO 赛车 60 元

机器猫(AVG) 85 元
狂战兵大战(过关) 85 元
恶魔城 83 元
奇奇怪怪(战略) 65 元
魔塔战机(TAITO) 65 元
星际神 63 元
毒砂仑(战略) 65 元
路利波特(AVG) 85 元
实况足球 83 元
魔法假期(动作 RPG) 83 元
索尼克(过关) 83 元
龙战士 2(RPG) 65 元
三国志(战略) 83 元
沙罗曼蛇(飞机) 65 元
机械化军团(即时战略) 83 元

特鲁尼克冒险 2(RPG) 85 元
牧场物语(恋爱) 88 元
游戏王 X(格斗) 85 元
ADWANCE WAR(战略) 65 元
F-14(3D 座舱) 65 元
超魂龙 65 元
四驱神战 65 元
光明之魂 83 元
火焰文章封印之剑 85 元
游戏王 6(128M) 166 元

GB 卡带
口袋妖怪金(中) 26 元
口袋妖怪银(中) 26 元
口袋妖怪钻石(中) 26 元

口袋妖怪水晶(中) 26 元
口袋妖怪红(中) 26 元
第 3 次机器人大战(中) 18 元
第 6 次机器人大战(中) 22 元
机器人大战 F 完结篇(中) 28 元
SD 高达(中) 28 元
勇者斗恶龙 1+2(中) 33 元
勇者斗恶龙 3(中) 45 元
勇者怪兽篇(中) 32 元

游戏王 1(中) 32 元
游戏王 3(中) 25 元
95 拳王 18 元
96 拳王 18 元
97 拳王 24 元
拳王 2000 32 元

七龙珠 RPG(中) 22 元
孤岛冒险(中) 28 元
1942(飞机) 25 元
鬼武者(中) 32 元
阿拉丁 38 元
星海传说 46 元

纹章传说(中文) 74 元
大冒险岛 15 元
忍者龙剑传 15 元

卡通游戏音乐大集合，8 元/张。卡通 VCD 珍藏版，彩色封面，精美包装盒，5 元/张。我店面向本地玩友提供 GBA 卡带换卡业务，外地玩友请电询。

001 太空战士 1+2 原声
002 太空战士 3 原声
003FF3 永远的风之传奇
004 太空战士 4 原声
005 太空战士 4 钢琴曲
006 太空战士 4celtic moon
008 太空战士 5 原声 2CD
009 太空战士 5 钢琴曲
010 太空战士 5 亲爱的伙伴
012 太空战士 6 原声 3CD
013 太空战士 6 钢琴曲
014 太空战士 6 特别版
015 太空战士 6 伟大的终曲
016 太空战士 6 stars
017 太空战士 7 原声 4CD
018 太空战士 7 重奏版
019 太空战士 8 原声 4CD
020 太空战士 8 管旋乐
021 太空战士 8 歌曲
022 太空战士 8 钢琴曲
023 太空战士 9 原声 4CD
024 太空战士 9 歌集(含英文曲)
025 太空战士 9 钢琴曲
026 太空战士 9 重奏版
027 太空战士 9 原声 plus
028 太空战士虔诚的祈祷
029 太空战士神秘的旅程
030 太空战士风与火
031 太空战士龙与星
032 太空战士混音版
033 太空战士爱在成长

034 太空战士传奇
035 太空战士 1987-1994
036 太空战士 1994-1999
037 太空战士交响组曲
039 太空战士 10 歌集(含 FF7 歌)
040 太空战士电影版
041 太空战士战略版 2CD
042 双界仪
043 圣龙传说原声
044 勇者斗恶龙七 2CD
045 勇者斗恶龙六 2CD
046 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
048 勇者斗恶龙 4
049 勇者斗恶龙 3
050 勇者斗恶龙 1+2
051 勇者斗恶龙 2
052 勇者斗恶龙 1
053 武藏传原声 2CD
054 陆行鸟赛跑
055 陆行鸟迷宫 1
056 陆行鸟迷宫 2
057 时空之旅 PS 版
059 穿越时空 3CD
060 晶莹之露原声 2CD
061 前线任务 2 原声
062 圣剑传说 3 原声 3CD
063 圣剑传说 PS 版 2CD
064 浪漫沙嘉 3 原声
065 浪漫沙嘉开拓者 2
066 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
067 沙嘉开拓者 2 钢琴曲

068 放浪冒险潭原声 2CD
069 异度装甲原声 2CD
070 异度装甲重奏版
071 寄生前夜原声 2CD
072 寄生前夜混音版
073 火焰文章原声 3CD
074 圣战系谱交响乐
075 永恒传说歌曲集
076 幻想传说歌曲
077 银河之星原声
078 银河之星 2 永远的兰色
079 皇家骑士团 2 原声 3CD
080 梦幻之星 4
081 生化危机 1-3
082 生化危机混音版
083 生化维罗尼卡原声
084 Shining force3 原声
085 女神传说原声 2CD
086 女神传说混音版
087 龙骑士传说原声
088 格兰迪亚原声 4CD
089 格兰迪亚 2 原声
090 燃烧战车原声
091 寂静岭
092 Wildarms 原声
093 Wildarms2 原声 2CD
094 萨尔达传说 64 音乐
095 利加亚传说原声
098 阿兰多拉原声
099 梦精灵 Nights
100 梦幻模拟战精选

101 梦幻模拟战 3 歌曲集
102 梦幻模拟战 5 歌曲集
103 GT 赛车原声集
104 DC 宇宙第五频道原声
105 BASTMOVIE 歌曲集
106 吉他 2 代音乐集
107 DDR3 原声 2CD
109 恶魔城月下夜想曲原声
110 恶魔城血之轮回
111 恶魔城启示录
112 恶魔城音乐精选 2CD
115 游戏歌曲精华录 4CD
116 经典游戏交响音乐会 5CD
117 超级玛利 3
118 超级玛莉 64
119 超级玛莉混音
120 机器人大战 F 原声集
121 机器人完结篇
122 机器人大战 a 歌唱集 3CD
123 机器人大战演唱会
124 心跳回忆 2 歌曲全集
125 心跳回忆 OVA 原声
126 心跳回忆奇妙圣诞
127 心跳回忆馆林见晴
128 心跳回忆 5 周年纪念
129 心跳永远在一起
130 滕崎诗织情人节
131 心跳回忆风之扉
132 心跳回忆虹色青春
133 滕崎诗织钢琴精选
134 心跳回忆原声歌唱集

135 大航海时代 2
136 妖精战士 3 钢琴曲
139 植松伸夫首张个人大碟
140 格斗王音乐精选(1994-2000)
141 PS2 保镖原声
142 科纳米游戏音乐精选
143 铁拳 TT 原声集
144 生或死 2 原声
145 山脊赛车 5 原声
146 拳王 99(2CD)
147 拳王 2000
149 太空战士 10 原声(4CD)
151 寄生前夜 2 原声 2CD
152 RPG 经典爱之章
153 RPG 经典梦之章
154 真侍魂
155 街霸 3 次冲击
156 莎木原声 2CD
157 莎木交响乐
158 莎木 JUKE BOX
159 刀魂一代
160 樱花大战 3
161 史克威尔游戏歌曲集
162 拉米乐队原声
163 GT 赛车 3 原声
164 历代圣剑传说精选集
165 恶魔城历代记原声 2CD
166 动画歌曲大奖(2CD)
167 幽游白书 47 首
168 幽游白书最强系列
169 灌篮高手 TV 版歌曲大全

170 男儿当入樽 26 首
171 新世纪 EVA 主题歌曲集
172 新世纪 EVA 原声集(3CD)
173 浪客剑心主题歌集
174 维新志士镇魂歌
175 明治剑客浪漫集
177 卡通大奖 MTV
178 超时空要塞火爆精选
179 超时空要塞歌曲精选
180 超时空银河系网络榜
181 超时空主题歌插曲
182 超时空 15 周年纪念
183 超时空 15 周年单双组合
184 宫奇峻作品精华
185 宫奇峻卡通主题歌集
186 宫奇峻动画世界音乐篇
188 不思议游戏主题歌集
190 足球风云主题歌集
191 城市猎人主题歌集
192 电影少女主题歌集
193 新世纪 EVA 特别版
194 日剧主题曲 mtv
196 名侦探柯南
197 魔法少女
198 中华一番原声歌唱集
199 TO HEART 原声歌唱集
200 高智能方程式原声歌唱集
201 浪客剑心追忆篇原声
204 乱马 1/2
205 秀豆魔道士原声大碟
206 秀豆魔道士主题歌集(2CD)

207 罗德岛战记原声集(3CD)
210 他和她的故事原声(3CD)
211 头文字 D 歌唱集
213 万能文化猫娘歌唱集
214 超魔神英雄传歌曲(2CD)
215 金田一少年原声歌集
216 圣斗士星矢精选合集
217 美少女战士圣诞歌集
218 高达 0080
219 高达 0083
220 高达 08MS 小队
221 高达 20 周年纪念
222 高达 F91
223 高达 V 原声
224 高达 V 交响乐
225 高达 X
226 高达主题歌集(2CD)
227 W 高达原声大全 5CD
228 幽灵公主原声 2CD
229 幽灵公主交响组曲
230 剑风传奇原声
231 玲音原声集
232 Hunter X Hunter
233 攻壳机动队原声
234 Sonic 大冒险
235 天空之城交响乐
236 万有引力
237 新世纪 GPX
238 亚基拉
239 FF10 yuna&tidus
240 恶魔城新古典交响集 2CD

241 恶魔城战斗乐曲集
242 骨头先生原声
243 火魅子传原声
244 寂静岭 2 原声大碟
245 飞龙 RPG 原声
246 DDR4 原声
247 倒 A 高达歌曲集
248 Z 高达歌曲集
249 G 高达歌曲集
250 皇牌空战 4 原声
251 梦幻之星在线管弦乐
252 街霸 2 管旋乐
253 女神异闻录罪 2CD
254 D 之食卓 2 原声(2CD)
255 生化危机 3 原声(2CD)
256 燃烧战车 2 原声
257 龙之力量 2
258 ff others-7, 8 代精华录
259 太空战士 Reborn (Fan Music)
260 太空战士 Anthology OSV
261 太空战士无限的梦幻
262 梦幻模拟战 2 原声
263 恶魔城 X 混音集
264 恐龙危机原声
265 机器人大战 a 混音集
266 龙战士 4 原声
267 星海传说 2 原声(2CD)
268 星海传说 2 混音版
269 天诛原声
270 幻想水浒传 2 原声(4CD)
271 心跳回忆 2 原声(4CD)
272 ICO 原声

DC 软件 6 元/张，优质碟，付说明书。优质黑碟 15 元/张。每张碟均经测试，全部现货，无需备选。

001 莎木日文版(不死机)3CD
002 莎木美版(未删节)4CD
003 格兰蒂亚 2 美版 3CD
004 黄金国之门
005 黄金国之门 2
006 世嘉 GT
007 世嘉 GT plus
008 世嘉拉力 2
009 樱花大战方块 2
010 漫画英雄 VS CAPCOM2
011 海豚 DC 版
012 Canon Spike(双人射击)
013 阻击手 Silent Scope
014 恶魔战士合集(对战)
015 黑色细胞 Black Matrix 2CD
016 生化维罗尼卡(美)2CD
017 灵魂战士 soul Reaver
018 Sonic 大冒险
019 疯狂越野摩托车 2000
020 Sonic 外传
021 罗德岛战记
022 美少女雀士
023 世界高尔夫大赛
024 Hello kitty
025 死亡之屋 2(双人射击)
026 快打刑事 2(双人过关)
027 隐藏与危机
028 卡通赛车
029 生与死 2 美版
030 生与死 2 日版
031 VR 射手 2000(SEGA 足球)
032 盗墓者 4
033 盗墓者 5
034 疯狂出租车
035 死亡密令(双打枪版);
036 武装飞鸟 2(双人飞机)
037 出租英雄
038 玩具总动员 2
039 街霸 3(1+2)
040 街霸 3(3ND)
041 少年街霸 3

042 钻石博士方块(NAMCO)
043 世界棒球大赛
044 冰岛企鹅田径赛
045 火星任务(双打飞机)
046 信长野望将星录
047 法拉利 F355
048SNK VS CAPCOM
049 梦幻模拟战千喜版
050 生化危机 2(2CD)
051 生化危机 3
052 皇牌轰炸机
053 星球大战赛车
054 星球大战过关(双人)
055 波斯王子阿拉伯之夜
056 格斗力量 2(过关)
057 三国 6
058 丧尸复仇(动作 AVG)
059 钻石泡泡龙
060 泡泡龙 4
061 雷曼 2(3D 过关)
062 南方公园
063 南方公园赛车
064 玲木电单车大赛
065 机动战舰
066 再生侠
067 桑巴舞砂槌
068 恐龙危机
069 育成赛马(SEGA 出品)
070 私立学院 2 完美版
071 樱花大战 2(3CD)
072 圣灵机
073V 拉力赛车 2
074 首都高速 1 代
075 首都高速 2 完美版 (可 SAVE)
076 杀戮夜魔 2
077 数码森林
078 兵人(双打过关)
079 英雄谭大作战(RPG)
080 电脑战机 2
081SEGA 俄罗斯方块

082 NAMCO 博物馆
083 魔剑 X
084 真人快打
085 蓝刺
086 铁路大亨 2 代
087 苏生
088 超能力大战 2012
089 QUAKE
090 QUAKE3
091 特技自行车
092 宇宙第五频道
093 斗魂列传
094 商业间谍美版
095 银河之翼
096 刀魂 2
097 神机世界 1
098 神机世界 2
099 彩虹 6 号 2 代
100 剑风传奇
101 拳王 99
102 上海麻雀
103 对对和麻将
104 刑警 202(AVG)
105 台球
106 VR 战警 2
107 苍钢之骑兵
108 F1 世界 1
109 F1 世界 2
111 电车 GO2
112 悉尼奥运会
113 欧洲杯足球
114 滑板冲浪
115 极限运动(SEGA 出品)
116 三角龙骑士(RPG)
117 光明与黑暗
118 冰冬音乐世界
119 翡翠战士(HUDSAN, RPG)
120 NBA2001
121 十八轮大卡车
122 赌城押牌王
123 世嘉湖钓鱼

124 纯情房东侨房客
125 DDR2 代完美版
126 DDR 俱乐部 DC 版
127 七星魔法使徒(FALCOM, RPG)
128 金银岛大冒险
129 古堡屠龙
130 钢铁战记(CAPCOM, 机器人对战)
131 影子侠(AVG)
132 百兽王
133 VR 战士 3
134 草莓战士(RPG)
135 JULY 七月(AVG)
136 央华封神(ESP, 战略)
137 失落的皇国(战略)
138 人类最终决战(战略)
139 星际斗士 2
140 VR 网球
141 霸王战记(战略)
142 火箭小子
143 杀手卫星
144 卡通战士
145 梦幻之星
146 欢乐跳舞
147 铁达魔龙(3D 射击)
148 特技滑板
149 滑板飞侠
150 胜利三旗赛车
151 亚特兰大奥运会
152 空中霸王
153 能量宝石 1
154 能量宝石 2
155 MSR 赛车(SEGA 极品)
156 全日本摔跤
157 JOJO 冒险
158 七之密馆(光荣 AVG)
159 太空怪虫(双打过关)
160 终极摔跤大赛
161 虫虫特工队(4 打)
162 魔域战斧(4 打)
163 街头图鸦(Jet Grind Radio)
164 顽皮小魔星

165 WWF 摔跤擂台大赛
166 罪恶之城 AVG
167 拳击大赛
168 恐怖战士
169 MDK2
170 玩具骑兵(SEGA, 射击)
171 坦克和体战
172 古代遗迹之谜(HUDSAN, RPG)
174 太阳保卫者
175 魔法小女巫
176 东尼滑板
177 撞车王
178 ECW 摔跤大赛
179 梦游美国 2001
180 梦幻之星网络版
181 罪恶克星 X
182 月华剑士 2
183 VGA 引导碟 1.2 版
184 DC 超任模拟器 5CD
185 无限回忆(AVG)
186 DC 金手指
187 武装枪骑兵(双人射击)
188 狂野之吻(动作 AVG)
189 三番市赛车
190 迪斯尼 101 斑点狗(过关)
191 青之 6 号(AVG)
192 袋鼠历险记(过关)
195 机甲之翼 2(capcom 飞机, 4 打)
196 超级街霸 2x(16 人街霸)
197 格斗之蛇 2
198 sega 经典 12 合 1
199 大众高尔夫球 2
200 我是机器猫
201 商业间谍日版
202 水上摩托艇
203 亚历山大战记(即时战略)
204 MD 模拟器 1100 合一(2CD)
205 NGP 模拟器
206 滑板冲浪
207 快刀 2(生化式 AVG)
208 人玩鬼(动作 AVG)

209 小鸡快跑
210 黄金国之门 3
211 NBA2K(SEGA)
212 NBA2K1(SEGA)
213 基伦的野望(2CD)
214 三角洲特种部队
215 最终任务(动作 AVG)
216 二战神鹰(3D 飞机座舱)
217 橄榄球大赛
218 飞空之舞(3D 座舱飞机)
219 噗呦噗呦 4(方块, SEGA)
220 黑白棋
221 拳王 98 DC 版
222 街霸对拳王 PRO
223 欧洲俱乐部足球
224 樱花大战 1(2CD)
225 超时空要塞 m3
226 超发明 boy(RPG)
227 过山车大亨(游乐场经营)
228 西风诗狂想曲
229 CAPCOM 网球
230 SEGA 实景钓鱼
231 欧洲冠军杯足球
232 大神一朗奋斗记(2CD)
233 DC 任天堂模拟器(2CD)
234 春日翟雨
235 樱花大战 3 完美版(3CD)
236 维罗尼卡完全版(2CD)
237 DC 上网碟 2.0
238 恐龙战士
239 飞空之舞 i(联网版)
240 全日本摔跤 2
241 弹珠台
242 虚幻(主视角 3D 射击)
243 的士速递 2
244 高达 0079 完全版(2CD)
245 世嘉嘉嘉嘉
246 纯情房东俏房客 2
247 病血 illbleed(恐怖 AVG)
248 POP MUSIC3(2CD)
249 黄金国之门 4

250 蜘蛛侠
251 sports jam
252 VCD 播放盘
253 悠久幻想曲 3
254 VR 战警 3 代
255 MP3 播放器 4CD(送近千首歌)
256 疯狂的士 2
257 祈祷之丘
258 赏金猎人沙拉(AVG)
259 高达 ONLINE
260 街霸 VS 彩京(搞笑麻将)
261 死亡枪手(双人)
262 梦幻之星网络版 2
263 SONIC 大冒险 2
264 SEGA 海钓
265 永恒的阿卡迪亚(2CD)
266 街霸方块 2X
267 午夜凶玲(AVG)
268 井上凉子
269 欢迎来到咖啡屋 2
270 大战略 2001
271 大富翁(4 打, CAPCOM)
272 超级 RUNABOUT
273 GP 赛车
274 急速飞车
275 穿越时空之旅(卡片 RPG)
276 卡片游戏
277 实战老虎机必胜
278 新世纪 EVA E 计划
279 鬼屋魔影 4(4CD)
280 异型前线(射击)
281 雅达利经典合集
282 全日本摔跤 2
283 火焰圣母(2CD, SLG)
284 反恐怖战士(射击)
285 古大陆物语(SLG)
286 黄金国之门 6(RPG)
287 温泉 2(大富翁类型)
288 速度之魂(赛车)
289 秘密(AVG)
290 弹子机必胜

291 荣誉勋章 3(2CD)
292 机器人大战阿尔发
293 龙骑士合集(战略)
294 零式枪手 2(双打飞机)
295 莎木 2 完美版(4CD)
296 CAPCOM VS SNK2(格斗)
297 格兰蒂亚 2 完美日版
298 梦幻小骑兵(RPG)
299 饿狼传说(格斗)
301 黑之魂(RPG)
302 重金属(格斗射击)
303 黄金国之门 5
304 东京巴士案内
305 侦探绅士
306 V8 赛车 2
307 爆裂无敌(过关)
308 SEGA 网球 2K2
309 NBA2K2
310 SEGA 棒球 2K2
311 ES(真人冒险)
312 漫画同人志(恋爱)
313 性感天使(恋爱)
314 SEGA 冠军足球 2K2
315 猎头者完全版(2CD)
316 炸弹人在线
318 莎木 2 美版(4CD)
319 火焰文章 776 中文版(2CD)
320 REZ 解禁(音乐射击)
321 樱花大战麻将
322 樱花大战纸牌
323 青色宝贝(2CD)
324 警察抓小偷
325 玲木裕 经典街机合集 1
326 梦之达人
327 街机模拟器(3CD)
328 校园大富翁
329 911 爆炸事件
330 风来西林 2
331 SEGA 冠军足球 2K2 日版
332 莎木 2VCD(2CD)

天津海虹游戏

邮购地址:天津市 241 邮政信箱　收款人:杨子江　邮编:300020
门市地址:天津市和平区兴安路 185 号　电话:022 - 27308685

PS 游戏 4 元. 英文版精品碟 8 元,仿原版纯黑碟 15 元. PS2 CD 格式 5 元,DVD 格式 15 元.　本店备有大量 SS 绝版游戏,质量上乘,8 元/张. 免费索取目录.

RPG 类型

001 太空战士 4
002 太空战士 5
003 太空战士 6
004 太空战士 7(4CD)
005 太空战士 8(4CD)
006 太空战士 9(4CD)
007 太空战士 1-6 资料盘
008 宿命传说
009 幻想传说
010 永恒传说(3CD)
011 龙战士 3
012 龙战士 4
013 妖精战士 1
014 妖精战士 2
015 妖精战士 3(2CD)
016 妖精战士怪物篇(2CD)
017 阿兰多拉 018 阿兰多拉 2
019 暗黑破坏神(动画版)
020 寄生前夜(中文,2CD)
021 寄生前夜 2(2CD)
022 时空之旅
023 穿越时空(2CD)
024 幻想水浒传 1
025 幻想水浒传 2
026 幻想水浒外传
027 幻想水浒外传 2
028 女神异闻录 - 罪
029 女神异闻录 - 罚
030 灵魂黑客(3CD)
031 特鲁尼克冒险 2
032 武神传说 ARPG
033 Wild arms
034 wild arms2(2CD)
035 星海传说 2(2CD)
036 北欧战神(2CD)
037 勇者斗恶龙 7(2CD)
038 银河之星(2CD)
039 银河之星 2(3CD)
040 钓鱼太郎
041 圣剑传说
042 异度装甲(2CD)
043 陆行鸟不思议迷宫
044 陆行鸟不思议迷宫 2
045 玛丽工作室
046 艾丽工作室
047 沙嘉领域篇
048 沙嘉领域篇 2
049 黑之剑
050 跨越我的尸体
051 武藏传
052 秘宝传说(ARPG)
053 波波古罗依克
054 波波古罗依克 2
055 波波古罗依克 3(3CD)
056 龙骑士传说(4CD)
057 桃太郎传说
058 浪客剑心十勇士阴谋
059 玉茧物语 060 利加亚传说
061 梦幻骑士(2CD)
062 屠龙战记(2CD)
063 武士道列传
064 巫术合集
065 巫术
066 兵峰 RPG
067 神玲物语
068 凝望骑士 R
069 鬼神降临 ONI
070 伦敦精灵侦探团
071 真女神转生
072 射雕英雄传
073 神来
074 修道院之迷(4CD)
075 怪物农场
076 怪物农场 2
077 怪物农场卡片
078 人鱼传说
079 人鱼烙印
080 格兰蒂亚(2CD)
081 仙界大战封神演义
082 黑眼睛诺亚
083 玛鲁王国人形姬
084 玛鲁王国人形姬 2
085 超级英雄大作战
087 横滨竞速传说
088 纯白预言者
089 猎人

SLG 类

090 三国志 2
091 三国志 3
092 三国志 4(中文)
093 三国志 5(中文)
094 三国志 6
095 三国志 7
096 三国霸王大陆
097 三国孔明传
098 少年兵团
099 毛利元就
100 天下统一
101 太阁立志传 2
102 太阁立志传 3
103 织田信长
104 武将风云录
105 战国群雄传
106 信长将星录
107 信长烈风传
108 维新之岚
109 忠臣藏
110 水浒传天命之誓
111 水浒天导 108 星
112 元朝秘史
113 封神演义
114 西游记
115 大航海时代 2
116 大航海外传
117 大航海时代 4
118 主题水族馆
119 主题医院
120 FEDA2 正义纹章
121 超魔神英雄传
122 机器人大战 CB
123 第四次机器人 S
124 新机器人大战
125 机器人大战 F
126 机器人大战完结篇
127 机器人阿尔法
128 机器人阿尔法外传
129 机器人大战大百科(2CD)
130 基伦野望(2CD)
131 基伦野望资料盘
132 SD 高达 G 世纪
133 SD 高达 G - ZERO(2CD)
134 SD 高达 G - F(4CD)
135 SD 高达 G - if
136 真机器人战线
137 新世代机器人战记
138 新时代机器人战记 2
139 圣战士传说
140 真三一万能侠
141 真魔装机神
142 圣灵机
143 前线任务 2
144 前线任务 3
145 前线任务抉择
146 重装机兵 2
147 牧场物语(男孩篇)
148 牧场物语(女孩篇)
149 我的暑假
152 纵横七海
153 纵横七海 2
154 七大文明
155 七大文明 2
156 鬼魂力量 2
157 鬼魂力量 3
158 纯情可怜骑士团
159 梦幻模拟战 1+2
160 梦幻模拟战 4+5(2CD)
161 梦幻模拟战外传
162 万达尔之心
163 万达尔之心 2
164 幻想大陆黄金版(2CD)
165 召唤兽之夜(2CD)
166 画谜 REBUS
167 提督决断 3
168 天空镇魂歌
169 SRPG 创造室
170 RPG 创造室(2CD)
171 3D 格斗创造室
172 便利店之王
173 银河公主传说
174 宇宙战舰大和号
175 宇宙战舰大和号 2(3CD)
176 秦始皇(中文版)
177 桃太郎电铁 5
178 银河英雄传说
179 银英传大富翁(2CD)
180 星界纹章
181 沙罗曼蛇战略版
182 太空战士战略版
183 皇家骑士团 2
184 魔剑美神
185 魔健美神 2
186 火魅子恋解(3CD)
187 卡片召唤师
188 红色警报加强版(2CD)
189 沙丘 2000
190 绝地风暴 2
191 上帝也疯狂 3
192 魔兽争霸 2
193 虎!虎!虎!
194 战斗国家改
195 新战斗国家
196 大战略
197 月球大战略
198 数码爆龙
199 LMA 足球经理 2002
200 J 联盟育成足球
201 战国梦幻
202 纹章传说

AVG 类

203 生化危机(2CD)
204 生化危机 2(2CD)
205 生化危机 3
206 生化危机枪版
207 恐龙危机
208 恐龙危机 2
209 寂静岭
210 放浪冒险谭
211 合金装备加强版(3CD)
212 OVER BLOOD2(2CD)
213 古墓丽影
214 古墓丽影 2
215 古墓丽影 3
216 古墓丽影 4
217 古墓丽影 5
218 钟楼惊魂
219 钟楼惊魂 2
220 钟楼惊魂 3
221 彩虹战队
222 彩虹战队 2(2CD)
223 彩虹战队 3
224 美国大兵
225 美国大兵 2
226 天诛中文版
227 天诛 2
228 鬼屋魔影 4(2CD)
229 恐怖反应(4CD)
230 恐怖反应 2(4CD)
231 影牢
232 刻命馆真章
233 水痕之书(2CD)
234 金田一少年(2CD)
235 战栗之门(3CD)
236 神秘医院(2CD)
237 玛宫雅典那(3CD)
238 午夜列车(2CD)
239 阿空加瓜(2CD)
240 黑超特警
241 脱狱者(2CD)
242 迷失少年(3CD)
243 生存(真人 3CD)
244 极度深寒
245 回声之夜
246 毁灭公爵
247 快刀
249 007 明日帝国
250 007 黑日危机
251 星战前传
252 僵尸猎人
253 恶魔人
254 鬼眼城
255 三角洲特种部队
257 樱花传说(2CD)
259 少年侦探柯南
260 青之 6 号
261 铳梦
262 双界仪(3CD)

对战类

264 双截龙
265 高达格斗之王
266 高达格斗之王 2
267 卡普空合集 5
268 街霸合集(2CD)
269 拳王京
270 侍魂 1+2
271 斩红郎无双剑
272 天草降临
273 剑客异闻录
274 少年街霸 1
275 少年街霸 2
276 少年街霸 3
277 铁拳
278 铁拳 2
279 铁拳 3
280 格斗王 95
281 格斗王 96
282 格斗王 97
283 格斗王 98
284 格斗王 99
285 罪恶克星
286 漫画英雄 VS 卡普空
287 恶魔战士 3
288 WWF 真人摔跤
289 毫血寺一族 2
290 神佑擂台
291 口袋战士
292 三国无双
293 武士道之刃 2
294 饿狼传说 RBS
295 饿狼传说 3D 版
296 魂之利刃
297 兽化格斗 2
298 JOJO 冒险
299 3D 七龙珠
300 七龙珠真武斗传
301 伟大龙珠传说
302 真人快打合集
303 真人快打 4
304 超人学园钢帝王
305 斗神传 3
306 斗神传昂
307 月华剑士
308 私立学园 2
309 3D 街霸 2

动作过关类

311 吞食天地 2(双)
312 四人对战(双)
313 快速天使(双)
314 救火英雄(双)
315 格斗力量(双)
316 魔域战斧(双)
317 四大金刚(双)
318 卡普空合集 4(双)
319 星球大战(双)
320 名将(双)
321 热血亲子(双)
323 油轮格斗(双)
324 神剑幽灵(双)
325 破坏城市(双)
326 美国队长(双)
327 洛克人 1
328 洛克人 2
329 洛克人 3
330 洛克人 4
331 洛克人 5
332 洛克人 6
333 洛克人 8
334 洛克人 X3
335 洛克人 X4
336 洛克人 X5
337 洛克人 DASH
338 洛克人 DASH2
339 米老鼠 20 年纪念
340 风之古洛亚
341 小龙 SPYRO
342 小龙 SPYRO2
343 粘土战士
344 大盗伍佑卫门
345 我是东巴
346 我是东巴 2
347 阿比逃亡记(2CD)
348 暗黑之心(2CD)
349 恶魔城
350 恶魔城历代记
351 蚁哥正传
352 飞龙 1+2(2CD)
353 魔法草猛 2
354 百事可乐人
355 骷髅头大作战
356 骷髅头大作战 2
357 古惑狼 1+2+3
358 风云悟空忍传
359 成龙
360 捉猴记
361 侏罗纪公园
362 人猿泰山
363 女战士 XENA
364 魔域小战士
365 3D 吃豆
366 杀戮夜魔
367 杀戮夜魔 2
368 时空游侠
369 沉默爆破手
370 电童
371 卡普空合集 2

射击类

373 生化兵人(双)
374 越南战役(双)
375 越南战役 X(双)
376 双打三合一(双)
377 星河站队(双)
378 1945 一代(双)
379 1945 二代(双)
380 海底大战争(双)
381 紫炎龙(双)
382 精灵机导弹(双)
383 妖霸天下(双)
384 神枪特警 1+2(双)
385 沙罗曼蛇(双)
386 沙罗曼蛇外传(双)
387 实况沙罗曼蛇(双)
388 变形战机(双)
389 四国战机(双)
390 雷电 1+2(双)
391 雷电 DX(双)
392 雷电风暴(双)
393 雷电风暴 2(双)
394 苍穹红莲队(双)
395 怒首领峰(双)
396 彩京 5(双)
397 火枪英雄(双)
398 雷鸟 5
399 第一猎手
400 R - TYPE
401 超时空要塞 PLUS
402 超时空要塞 VF - X
403 超时空要塞 VF - X2
404 可曾记得爱(2CD)
405 皇牌空战 2
406 皇牌空战 3(2CD)
407 攻壳机动队
408 魂斗罗(双)
409 魂斗罗 2
410 Q 版坦克
411 坦克大战
412 火爆坦克
413 钢铁风云(坦克)
414 前线装甲(坦克)
415 攻击苏联
416 化解危机
417 化解危机 2
418 虎胆龙威 4
419 玛沙反击

其他类

424 心跳纪念品
425 心跳纪念品 2(5CD)
426 虹色青春
427 彩之爱歌(2CD)
428 旅立之诗(2CD)
429 心跳放课后
430 心跳方块
431 心跳方块 2
432L 的季节
433 诞生 21
434 双面女郎(2CD)
435 拥抱季节(2CD)
436 森巴结它(2CD)
437 雪割之花(2CD)
438 凝望骑士
439 真爱物语 2(3CD)
441 逮捕令(2CD)
442 青色宝贝
443 米老鼠俄罗斯
444 未来俄罗斯
446 围棋
447 国际象棋
448 XI 中文版
449 街霸方块
450 IQ 智力方块
454 槌槌大作战 4
455 大家一起来找茬
457 筋肉番付 2
458 辣妹世界
459 美女赌城 2002
460 兔女郎 21 点
461 3D 弹子机
462 游戏王
463 游戏王 2
464 斯诺克台球
465 炸弹人合集
466 战斗泡泡龙
467 泡泡龙 99
468 泡泡龙 4
469 天仙娘娘
470 同级生麻将
471 上海
472 超级撞砖
473 DDR
474 DDR2
475 DDR3
476 DDR4
521 DDR5
522 DDR 俱乐部(2CD)
525 实况足球 3
526 实况足球 4
527 实况足球 5(中文)
528 甲 A 甲 B 联赛(中文)
529 足球自由人 2
477 FIFA2002
478 NBA 2002
479 篮球 1 对 1(井上雄彦)
480 山脊赛车 3
481 山脊赛车 4
482 GT 赛车
483 GT 赛车 2(2CD)
485 极品飞车宝时捷
486 暴力摩托
487 暴力摩托 2
488 魔鬼电单车 2
489 古惑狼赛车
490 陆行鸟赛车
491 电车 GO2
492 爆走卡车
493 爆走兄弟迷你四驱
494 爆钓日本列岛 2
495 悉尼奥运会
496 库尔尼科娃网球
497 保龄球冠军赛
498 COOL 滑雪 4
499 竞速赛艇(SCE)
501 美少女大富翁
502 银英传大富翁 2CD
504 大众高尔夫
505 大运动会
506 3X3 只眼(3CD)
507 封魔传奇
508 巫术古代公主
509 装甲骑兵(战略)
510 SD 高达英雄传(SRPG)
511 高达一年战争(SRPG)
512 黑色细胞 2CD(SRPG)
513 升龙三国演义(战略)
514 空牙 2001(双)
516 蜘蛛侠 2(过关)
517 三角洲 2
518 心跳 2 外传放暑假 2CD
519 勇者斗恶龙 4
520 洛克人 X6
530 新 SD 机动武者大战
531 星神(SRPG)
532 主题公园(模拟)
533 足球小将
534 D 之食卓(3CD)
535 蛊惑狼 4
536 新世纪 GPX(2CD)
537 乒乓球大赛
538 雅利达经典 30 合一
539 美少女雀士 2
540 真人麻将
541 数码爆龙 2
542 数码爆龙格斗篇
543 心跳 2 外传学园祭 2CD
544 东京魔人学园绘卷 4CD
545 东京魔人学园外法贴 3CD
546 欧亚列车(真人 AVG)4CD
547 九龙风水传(AVG)4CD
548 蜡笔小新(过关)
549 疯狂家庭(搞笑)
550 玲木爆发
551 小飞侠(射击,双)
552 实况足球 5 最终版
553 太空 10VCD(8CD)

长沙幻之模型

店址:湖南长沙定王台三楼 78 号
网址:http: //fantasyland2000. yeah. net
电话:0731 - 2564390(昼)
13036787882(夜)
E - MAIL:LUCIFERMM@ 163. NET

幻之模型专业经营日本原装高达、五星、超时空要塞等科幻模型、军模以及各类模型工具,我们随时提供最新的、最好的模型。

邮费:200 元以下 10 元/台　200 - 500 元　20 元/台 500 元以上 40/台

邮购时请注明编号、型号以及您的姓名地址,我们将在第一时间发货。凡在本店购物者赠送高达资料盘一张。本店模型种类繁多,无法全部列出,详细目录免费索取,请寄回邮信封。

有任何疑问,欢迎来电、来函、网上咨询。

邮购地址:湖南长沙丽臣路 361 号阳光花园
收款人:曹蔚明　邮编:410003

编号	型号	价格
	PG 版(1:60)	
P0001	Z 高达	1600
P0002	W 高达	1200
P0003	高达 MKII	1200
P0004	RX - 78 高达	960
P0005	MS - 06 扎古 II	960
P0006	夏亚专用扎古 II	960
	MG 版(1:100)	
M0006	MSN - 04 沙扎比	640
M0001	NEW 高达	400
M0039	神高达	200
M0035	MS - 18E 京宝樊	320
M0038	Z - PLUS 高达	240
M0036	AMX - 004 卡碧尼	320
M0014	大魔	320
M0012	大魔宇宙型	320
M0019	SUPER 高达	320
M0009	ZZ 高达	320
M0005	ZZ 全装备高达	480
M0041	ZZ 全装备初期型	480
M0022	高达 GP - 02	320
M0040	镀金版百式	360
M0030	Z 高达	240
M0023	GP - 01FB 高达	240
M0007	RX - 78 - 2 高达 1.5 版	280
M0013	高达 RX - 78NT1	240
M0015	黑色三连星用扎古 II	240
M0008	RX - 79G 陆战高达	240
M0002	高达 EZ - 8	240
M0003	老虎重装型	240
M0042	RX - 78GP03S 高达	280
M0011	重装型吉姆	240
M0010	迪坦斯用吉姆	240
M0037	MS - 07B 老虎	240

编号	型号	价格
M0020	RX - 178 高达 MK II	224
M0033	MS - 06R1 扎古 II	224
M0025	RX - 78GP - 01 高达	200
M0032	MS - 06F/J 扎古 II	200
M0028	夏亚专用扎古 II	200
M0024	MS - 14S/B/格罗古古	240
	WHG 版(1:100)	
W0006	飞翼高达	160
W0001	镀铬版飞翼高达	240
W0007	龙神高达	160
W0004	死神高达	160
W0003	沙漠高达	160
W0005	重炮手高达	160
W0006	杜鲁基斯 III	180
	WHG 版(1:144)	
W0015	飞翼高达	80
W0009	龙神高达	80
W0011	死神高达	80
W0014	杜鲁基斯 III	64
W0010	沙漠高达	64
W0013	重炮手高达	64
	HG 版(1:550)	
H0005	GP - 03D 高达	120
H0007	路维. 吉路	96
	UCHG 版(1:144)	
U0025	GP - 03S 高达	128
U0006	GP - 01 高达	96
U0024	RX - 78 - 2 高达	80
U0001	GP - 01FB 高达	120
U0002	MS - 09 大魔	120
U0003	MS14 - F 格罗古古	96
U0004	AMX - 107 龙飞	96
U0005	AMX - 01 扎古 III	120
U0007	RMS - 106 高扎古	120

编号	型号	价格
U0008	AMX - 004 - 2 卡碧尼 MKII	220
U0009	RMS - 099 利古多亚斯	96
U0010	MS - 07B 老虎	64
U0011	MSN - 03 魔蟹	56
U0012	RX - 75 钢坦克	64
U0013	MSN - 07 量产魔蟹	56
U0014	MSN - 100 百式	120
U0015	AMX - 004 卡碧尼	120
U0016	AMX - 011S 扎古 III 改	120
U0017	YMS - 15 强人	
U0019	RMS - 141XEKUEINS	128
U0020	MSN - 02 吉恩号	144
U0022	RGM - 79 吉姆	56
	08MS 小队版(1:144)	
00008	RX - 79G 加 MS - 06	120
00007	RGM - 79G 吉姆	64
00004	MS - 07B3 重装型老虎	64
00005	MS - 06J 扎古 II	64
00006	RX - 79G 高达 EZ8	64
00003	MS - 07B3 老虎飞行型	80
00002	吉姆狙击型	80
	SD 高达	
SD0001	GG 高达	32
SD0002	BB 战士	40
SD0003	SD GP - 02	56
	EVA 系列(1:100)	
E0002	初号机待发射架	280
E0001	零号机	200
E0003	初号机	200
E0004	二号机	200
E0005	零号机改	200
	超时空要塞系列(1:35)	
C0005	VF - 1A	128
C0003	VF - 1S	128

编号	型号	价格
C0004	VF - 1J	128
C0002	VF - 1A 重装型	160
C0001	VF - 1S 重装型	160
C0006	VF 系列武器包	80
	五星系列	
FS0001	飞行版雷得幻象	544
FS0002	重装版雷得幻象	280
FS0003	普通版雷德幻象	272
FS0004	半透明版雷德幻象	256
FS0006	黑骑士	272
FS0005	裘洛安	272
FS0001	拉克西斯版黄金骑士	192
FS0002	帕特拉克修黄金骑士	192
	饿沙罗鬼系列(1:35)	
S0001	雷电 1 型	80
S0002	雷电 2 型	80
S0003	雷电 3 型	80
	宋本领式系列	
L0001	大银河海盗船	144
L0002	中银河海盗船	72
L0003	银河飞艇	48
L0004	小银河海盗	24
	MG 版机动警察	
J0001	英格拉姆 1 型	280
J0002	英格拉姆 2 型	280
	HG 班机动警察	
J0003	英格拉姆(带警车)	80
J0004	英格拉姆	64
J0005	机动警察 1	64
J0006	机动警察 2	64
J0007	机动警察 3	64
J0008	机动警察 4	64
J0009	机动警察 5	64
J0010	机动警察 8	64

超值珍藏优惠目录



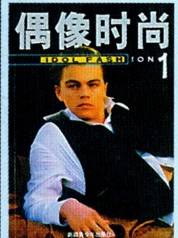
原价 ~~15.00~~
优惠价 9.80
经典珍藏内容
以图片形式制作的《最终幻想9》完全攻略及精美 CG 欣赏。



原价 ~~7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
SQUARE 制作的"时空之轮"系列第二作"穿越时空"的完全故事攻略等。



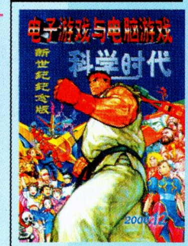
原价 ~~7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
收录有历代《最终幻想》回顾、《RPG 的世界》等精彩大型 GAME 专题。



原价 ~~9.80~~
优惠价 6.00
经典珍藏内容
欧美日韩流行影星、歌星完美介绍，大量专题引人入胜，趣味十足。



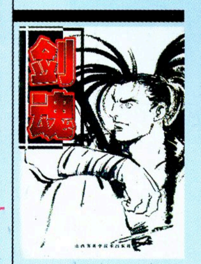
原价 ~~9.80~~
优惠价 8.00
经典珍藏内容
带你全面认识港台偶像名星、教你自编个性化手机铃音、使你真正了解偶像与时尚的真谛。



原价 ~~7.90~~
优惠价 7.00
经典珍藏内容
20 世纪游戏业界的发展历程及软、硬件全面回顾。



原价 ~~22.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
经典格斗游戏出招方法及对战分析。



原价 ~~25.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
"侍魂"系列游戏中著名剑客的精美插画。

特惠书刊目录

2000 年《电子游戏与电脑游戏》3 至 12 期
原价 7.90 元 优惠价 6.00 元
《电子游戏广场》13 至 29 期
邮购价 10.00 元
《电子游戏一点通》1 至 5 含别册
邮购价 8.00 元
2001 年《电子游戏与电脑游戏》1 至 12 期
邮购价 8.00 元
2002 年《电子游戏与电脑游戏》1 至 4 期
邮购价 8.00 元
《电子游戏与电脑游戏》白金收藏版
邮购价 8.00 元
《电子游戏与电脑游戏》98 合订(上)
原价 28.00 元 优惠价 20.00 元
《电子游戏与电脑游戏》99 合订(上)
原价 28.00 元 优惠价 20.00 元
《电子游戏与电脑游戏》2000 合订(下)
单册原价 28.00 元 优惠价 22.00 元
《电子游戏广场》合订 7 至 12
原价 29.80 元 优惠价 25.00 元
《电子游戏广场》合订 13 至 18
原价 29.80 元 优惠价 25.00 元
《电子游戏广场》合订 19 至 24
原价 29.80 元 优惠价 25.00 元

邮购时请写清地址
邮费每本两元，五本以上免邮费



GAME 特惠大地 PREFERENTIAL

特别声明

由于现在邮局全部改成了电子汇款，所以请广大读者在邮局汇款向本部邮购书籍时，请务必把您的地址写全，并在汇款单的背面附言栏注明您所购何书，以便我们能尽快地把您所购的书寄到您的手中，如方便的话留下电话。

《电子游戏广场》部分书刊目录

电子游戏广场 13	电子游戏广场 21
电子游戏广场 15	电子游戏广场 22
电子游戏广场 16	电子游戏广场 23
电子游戏广场 17	电子游戏广场 24
电子游戏广场 18	电子游戏广场 25
电子游戏广场 19	电子游戏广场 26
电子游戏广场 20	电子游戏广场 27

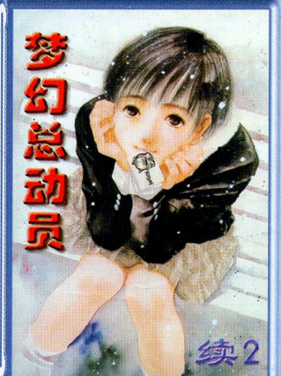
以上《电子游戏广场》系列丛书尚有少量存货，每本定价 10 元，邮费每本 2 元，6 本以上免邮费。

梦幻完全收藏大补贴

《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》、《梦幻总动员续 2》是目前我社所推出的国际动漫资讯权威刊物"梦幻总动员"的前身与基础。为了满足广大读者的收藏需要，编辑部现紧急加印各 5000 册，希望过去未能将"梦幻"集齐的朋友能够抓紧时间、尽速邮购。以上三本彩页 160/192 页，黑白页 48/64 页。定价各 20 元整，邮费全免。









WWW.NEWTYPE.COM.CN 鸣谢：北京网易公司

欢迎邮购　邮购地址 / 济南市纬九路邮政投递分局008028信箱

邮政编码 / 250021

咨询电话 / 0531-7902989

■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039 /G3

定价:8.60元